FORGOTTEN REALMS

A BALDUR'S GATE ENGINE ADVENTURE

ICEWIND DALE™

Instruction Manual

アイスウィンド・デイル(完全日本語版)取扱説明書

取扱説明書は使用前に必ずお読みになり、いつでも見られるよう大切に保管してください。

BLACK ISLE studios

⚠ 注意 セガ PCディスク使用上のご注意

●健康上のご注意●

●ごくまれに強い光の刺激や点滅、モニターやテレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくモニターやテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●汚れを拭くときは●

ディスクはレンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

●保管場所に注意する●

使用後のディスクは元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

SEGA PCディスクは、コンピューター専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

★本ディスクにRead meが入っている場合は、必ずお読みください。大切な情報を記載しています。

●パソコン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。
●このディスクを賃貸業に使用することを禁じます。
●この取扱説明書を無断で複製（コピー）することを禁じます。
●このソフトを無断で複製（コピー）することおよび解析することを禁じます。
●付属のユーザー登録ハガキを使い、ユーザー登録を必ず行ってください。ユーザー登録がされていない商品では、サポートを受けることができません。
●この取扱説明書の再発行はいたしません。大切に保管してください。

このたびはセガPCソフト『アイスウィンド・デイル完全日本語版』をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの取扱説明書を必ずお読みください。

FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE™

動作環境

本ソフトをプレイするには以下の条件が必要です。

	必要システム環境	推奨システム環境
OS	Windows95/98日本語版	-
CPU	MMX Pentium 200MHz以上	Pentium II 266MHz以上
メモリ（内蔵RAM）	32MB以上	64MB以上
ハードディスク空き容量	650MB以上	800MB以上
ディスプレイ解像度	640 × 480ドット以上、HighColor（16ビット）色以上	-
CD-ROMドライブ	4倍速以上	8倍速以上
グラフィックボード	VRAM2MB以上	VRAM4MB以上
サウンドボード	DirectSound対応	-

ご注意

- ●本ソフトは、DirectX（7）を使用しています。Windows95/98のドライバーがDirectXに対応していない場合、ご使用のパソコンメーカーから新しいドライバーを入手する必要があります。弊社では配布できません。
- ●液晶ディスプレイのパソコンでは、本ソフトの動作は保証できません。
- ●通信対戦には、通信速度33600bps以上のモデム（56000bps以上推奨）、TCP/IPまたはIPX/SPX互換プロトコル対応のLAN環境、シリアルクロスケーブルのいずれかが必要です。
- ●本ソフトは、Pentium IIIプロセッサ上でも動作します。

※DirectXは、付属のものを使用してください。他で入手したDirectXをご使用になると正常に動作しない場合があります（DirectXは本ソフトに含まれており、ゲームインストール時にインストールできます）。

※ゲーム中はシステムエージェント、ウィルスチェックなどの常駐ソフトは終了してください。起動しているとゲームの動作に支障をきたす恐れがあります。

※ゲーム中はパワーマネージメントを無効にしてください。有効にしておいたままゲームをプレイした場合、正常な動作が保証できない場合があります。

※ゲーム中はWindows95/98のアニメーションカーソルを使用しないでください。誤動作の原因となります。

CONTENTS

ICEWIND DALE™

イントロダクション

私のもとには、『サウス』についてや、『バルダーズ・ゲート』とその周辺の町や隊商や不可思議について、たくさんの話が届いたものだ。だが、私が『ノース』を旅して以来、もはやこうした話やかつてのような驚きも『テン・タウンズ』にもたらされることはない。『スパイン・オブ・ザ・ワールド』の影響下にあるこの土地では、人間の営みなどすべての物事が、とるに足りぬように思えてしまうのだ。

『スパイン・オブ・ザ・ワールド』については、たくさんの話がある。それは山々の連なりというよりも力だ、と私は感じることがある。その荘厳さ、雄壮さを感じとるには、一目見やるだけで充分だ。私はテンプスに仕えて戦場をさまよってからこの方、徳や生命の崇高さについて思いめぐらすことに多くの時間を費やしてきた。じつのところ、私はここ『イーストヘイヴン』で、現在の地位について以来、書くことに最も時間を割いてきたのだ。こうしたわけで、『イーストヘイヴン』や『クルダハル』やそれら周辺について記した我が文章が、本書に収められている次第である。地元の指導者の一人であるフロスガルからは、いくつもの話や助言を頂戴した。私は彼の言葉の一部を引用して、本書のいたるところにちりばめておいた。ただし、引用はあくまで一部であって全てではない。というのも、もしすべてを収録しようとすれば、彼のとりとめもない話でもって、この書に加えてもう1冊の書までがいっぱいになってしまうだろうから。しかしながら、フロスガルには戦場の知恵があり、その言葉には真実が含まれているように思える。

本書で語られていることによく耳を傾けよ。そして、戦闘、呪文、戦術、移動、それぞれのやり方を学ぶがよい。この書で読み知った内容は、そなたを死から守ってくれるであろう。勝利へといたる道、それは己の力を知り、その力を敵に対する攻撃に使うことにある。
もしこうした教えを受けるに値する者ならば、そなたは戦闘の際、ヴェイロスの側面に対峙するであろう。

エヴァラード

1281DRのエレイント「冷たい魂の年」
『イーストヘイヴン』にて

●『バルダーズ・ゲート』と『アイスウィンド・デイル』

『バルダーズ・ゲート』は1998年に発売されると、熱烈な賞賛をもって迎えられた。そして、多くのロール・プレイヤーたちに『フォーゴトン・レルム』の世界を冒険する真の楽しみを存分に味わってもらった。このたび、ブラック・アイル・スタジオは、同じ世界を舞台にした新たなタイトルで、一人でも友達と一緒でも楽しめるコンピュータ・ロールプレイング体験を君たちにお届けする。『アイスウィンド・デイル』は、君たちのパーティーの活躍で『フォーゴトン・レルム』の運命を決する叙事詩だ。この世界の無数の住民は、きみ次第でどうにでもなる。『フォーゴトン・レルム』を救えるのは、おそらく君たちの情熱と忍耐力だけなのだ。

『アイスウィンド・デイル』はバイオウェア・インフィニティ・エンジンを使用しており、このマニュアルに記述されている仕様の多くは『バルダーズ・ゲート』と『ティルズ オブ ザ ソードコースト』をプレイしたことのある人にはお馴染みだろう。もしインターフェースの知識を思い起こしたい場合には、気軽に本マニュアルにざっと目を通し、お望みの箇所を読むように。前作のマニュアルと大きく異なっている箇所は、呪文のセクション、世界背景、それに巻末のアルカナ・アイテムの小リストだ。

●このマニュアルの使用法

このマニュアルは『アイスウィンド・デイル』のための参照ガイドとして作られたものであり、始めから終わりまで通読しなければならないような本ではない。必要なときに、ゲームプレイのある局面で困った場合に本書を参照するとよい（「THAC0ってなに？これは何者？」といった疑問が生じた場合etc）。いくつかの表、それに索引が本書の巻末に収められており、知りたい情報がたちどころに調べられるようになっている。また、クイックリファレンスカードがパッケージの中に入っている。

このマニュアルは2部から記されている。第1部は「基本システム」であり、キャラクターの作成、インターフェース、それに『アイスウィンド・デイル』のマルチプレイゲーム操作に関する必要な情報について述べてある。ここは本ゲームの基本的部分であり、ゲームの起動と操作に必要なものすべてが収録されている。第2部の『スパイン・オブ・ザ・ワールド』は、『アイスウィンド・デイル』という地域の情報、『フォーゴトン・レルム』の世界についての情報、それに『アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ（AD&D）』のある程度のルールの定義について述べてある。プレイヤーのなかには、これらのルールに不慣れな人たちもいるかもしれないからだ。

それでは前置きはこれくらいでやめにして、クロークに身を包み、ノースに旅立つ準備をするとしよう。

ゲームを始める前に

インストール前のご注意：ウィルスチェックプログラムなどのユーティリティーやアプリケーションソフトを実行している場合、インストールの妨げとなる場合があります。それらのソフトをいったん終了してからインストールを始めてください。

インストールのしかた

本ソフトはハードディスクにインストール(セットアップ)して使用します。インストールは以下の手順で行ってください。

❶Windows95/98を起動します。

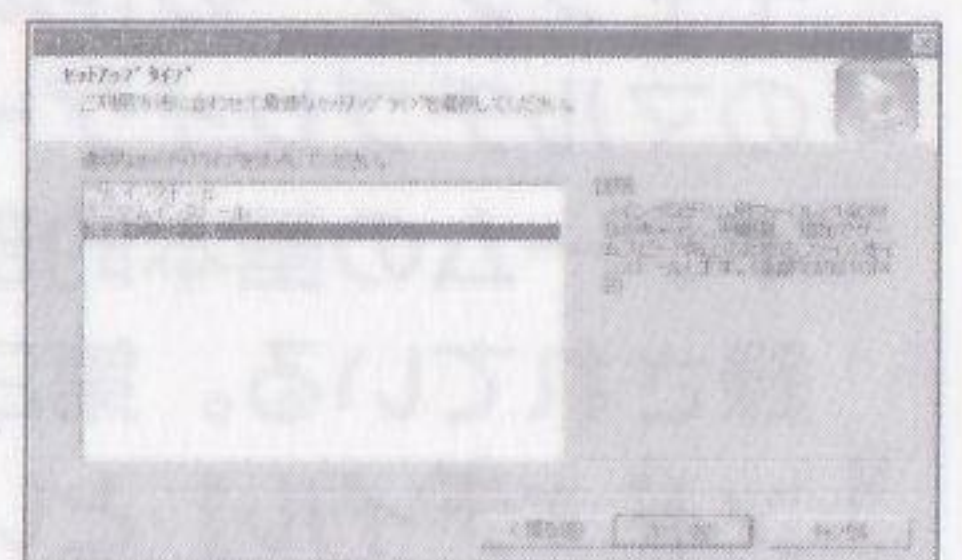
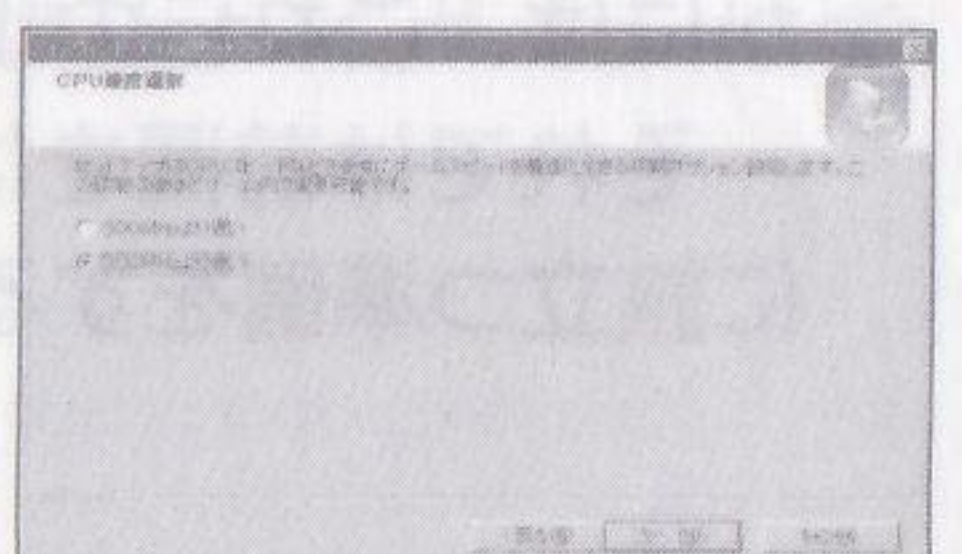
❷本ソフトの**「Icewind1」**のディスクをCDドライブにセットしてください。自動的にインストールダイアログが表示されます（オートプレイ機能が有効な場合)。次に<インストール>を押してください。

インストール
プレイ
DIRECTXのインストール
Readmeを見る
アンインストール
終了

インストールダイアログ

❸ようこそダイアログが表示されます。<次へ(N)>を押してください。

❹ソフトウェア使用許諾契約ダイアログが表示されます。内容に同意できる場合、<はい(Y)>を押してください。

ソフトウェア
使用許諾契約ダイアログ

❺セットアップタイプダイアログが表示されます。いずれかを選択し、<次へ>を押してください。

ミニマムインストール	最低限のファイルをインストールします。 **625MB以上**の空き容量が必要になります。
推奨インストール	より快適なプレイができます。 800MB以上の空き容量が必要になります。
フルインストール	最も快適にプレイできます。 1350MB以上の空き容量が必要になります。

セットアップタイプ
ダイアログ

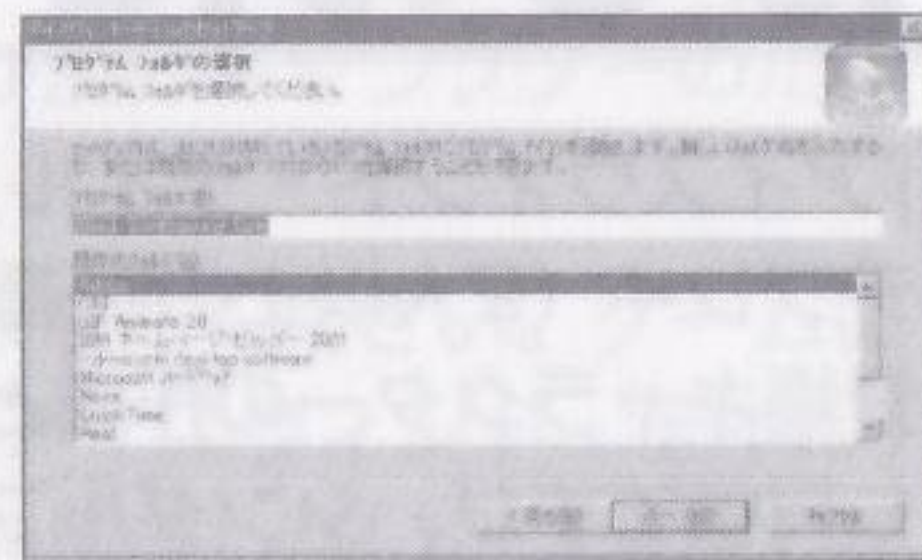
❻CPU 速度ダイアログが表示されます。いずれかを選択し、<次へ>を押してください。

300MHzより遅い	300MHz未満のCPUを使っている場合
300MHzより速い	300MHz以上のCPUを使っている場合

CPU 速度ダイアログ

❼インストール先選択ダイアログが表示されます。パス（インストール場所）が自動的に指定されます。問題なければ<次へ(N)>を押してください。
※問題ある場合は<参照(R)...>で選択してください。

インストール先選択ダイアログ

❽プログラムフォルダ選択ダイアログが表示されたら、<次へ>を押してください。ディレクトリが作成され、ソフトウェアのインストールが始まります。

❾ソフトウェアのインストールが終わると、DirectXダイアログが表示されます。必要に応じて、DirectXをインストールしてください。後でインストールダイアログの「DIRECT Xのインストール」を選択し、インストールすることもできます。
※Windows95をご使用の場合、DirectXインストール後、「Winsock2」のインストールを聞かれる場合があります。そのような場合、指示に従ってインストールを行ってください。

❿セットアップ完了ダイアログが表示されます。ゲームを始める場合は<いいえ、あとでコンピュータを再起動します。>をチェックし、<完了>を押してください。

セットアップ完了ダイアログ

インストールのご注意：英語版をお持ちの方へ
英語版をあなたのマシンにインストールしている場合は、一度、アンインストールをしてから、完全日本語版をインストールしてください。英語版のセーブデータを使って完全日本語版でプレイすることは可能です。その場合は日本語版をインストールしたフォルダに、英語版のセーブデータ(mpsaveフォルダ）をコピーしてください。

インストール後のご注意：インストール後も、本ソフトのCD-ROMはCDドライブにセットしておいてください。本ソフトのCD-ROMがドライブにセットされていないと、ゲームはプレイできません。

アンインストールのしかた

本ソフトが不要になったら、以下の手順でゲームをアンインストール（削除）してください。

❶インストールメニューで「アンインストール」を選択してください。

※セーブデータはアンインストールされません。

スタートメニューの「プログラム」の中の「Black Isle」の中の「Icewind Dale」の中の「アイスウィンド・デイル アンインストール」からもアンインストールできます。または、コントロールパネルの「アプリケーションの追加と削除」を使うと、CD-ROMがなくてもアンインストールできます。

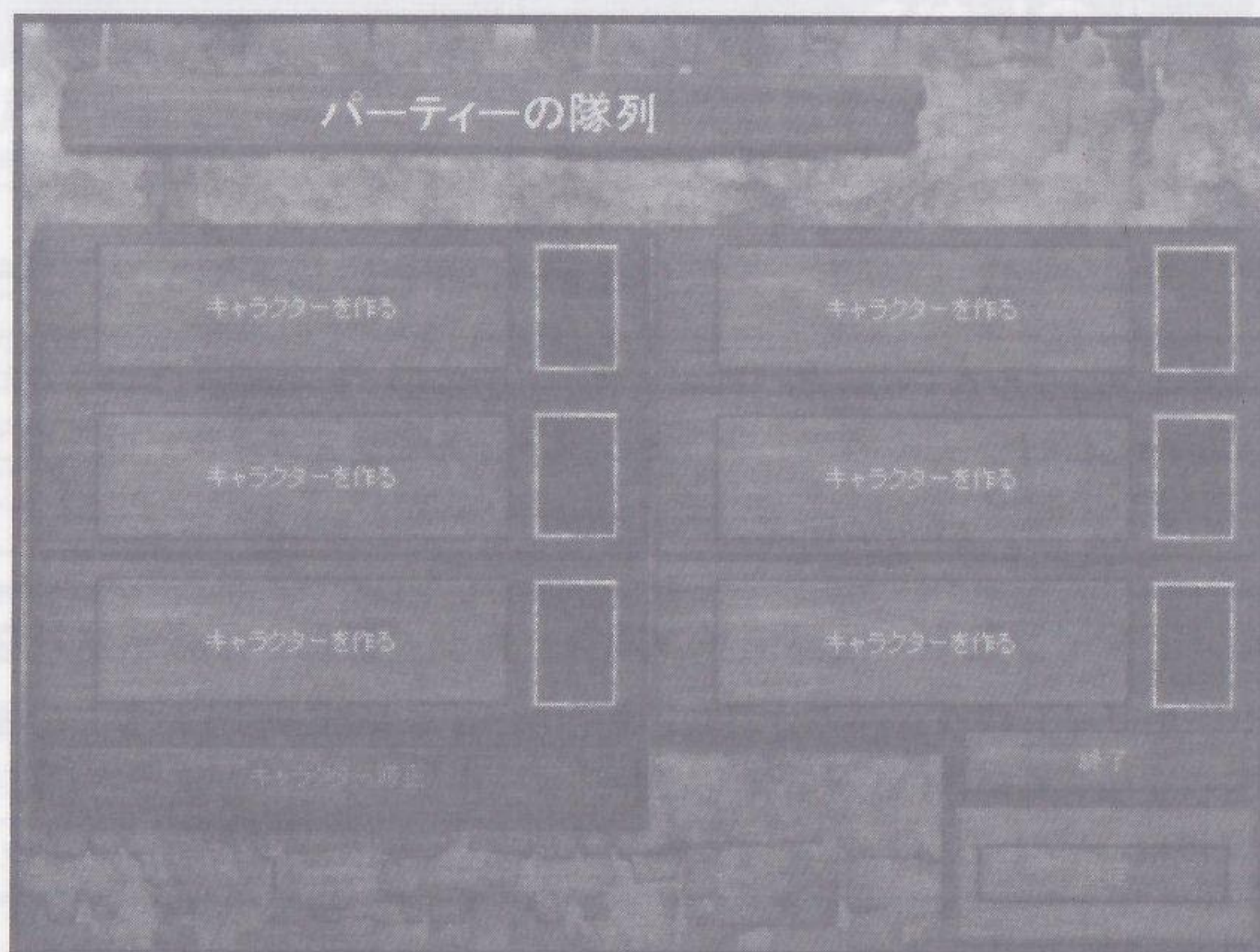
インストール・アンインストール時にインストールダイアログが表示されないときは
自動的にインストールダイアログが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROMをダブルクリックしてください。それでもインストールダイアログが表示されない場合は、「マイコンピュータ」の本ソフトのCD-ROM内にある「Setup.exe」をダブルクリックしてください。

ゲームの始め方

インストールダイアログで「プレイ」を選択し、画面の指示に従って本ソフトの**「Icewind2」**のディスクをCD-ROMドライブに入れてください。ゲームが始まります。

はじめに

『アイスウィンド・デイル』はシングルプレイ（独自のパーティーを作成して1人）、またはマルチプレイ（2人以上の友達が各自のキャラクターの役割を演じて）で遊ぶことができます。
登場キャラクターの作成とインターフェースに関する以下のコマンドはいずれのゲームモードにも同様ですが、シングルプレイとマルチプレイを開始する手順は異なります。

シングルプレイ：ゲームを始めると、まず上記のメインメニューの画面が表示されます。シングルプレイでゲームを開始したい場合は、画面上のゲームのモードを「シングルプレイヤー」に設定し（初めてゲームを起動すると、これに設定されています）、次に「ゲーム作成」を選択してください。すると画面は「パーティーの隊列画面」に移行します。

この画面では、空白のキャラクタースロットが6つ表示されます。それぞれのスロットには「キャラクター作成」ボタンが表示されており、それをクリックすると新規キャラクターを作成することができます。くわしくは、次ページの「キャラクター作成」の項目に記載されている手順に従ってください。

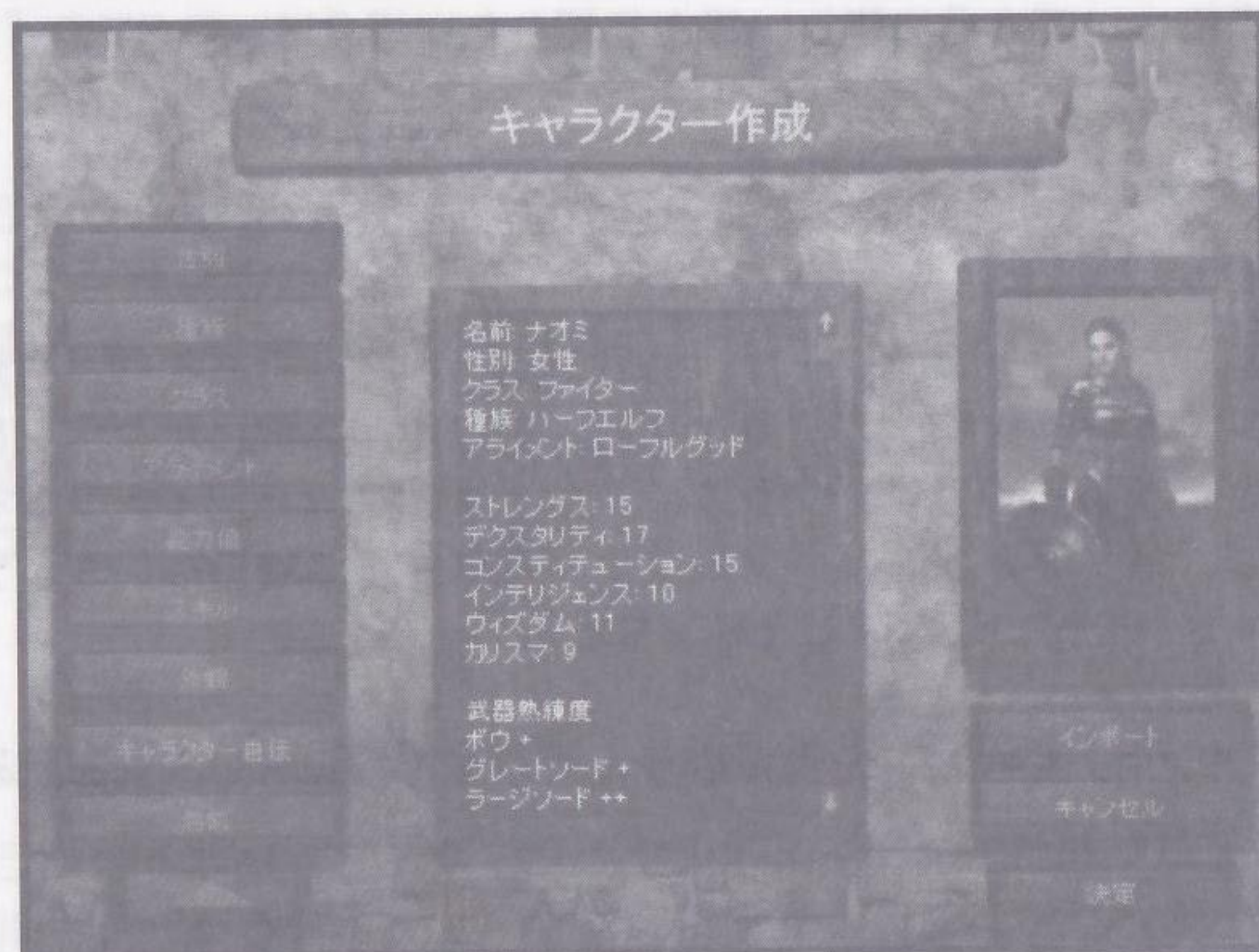
キャラクターを作成すると、この空白のスロットにはキャラクターの名前が表示されます。このキャラクターの名前をクリックすると、サブメニューが表示され、ここで「削除」ボタンをクリックするとキャラクターを削除することができます。これでスロットが別のキャラクターのためのスペースになります。

この画面からメインメニューの画面に戻りたい場合は、「終了」を選択してください。ゲームに登場するキャラクターの作成が終了し、「決定」をクリックすると、『アイスウィンド・デイル』が始まります。ただし、左上のキャラクタースロットにキャラクターを作成しないと「決定」がアクティブにならず、ゲームを進めることができません。

このパーティー隊列画面についてもっと詳しくお知りになりたい場合は、P.32の「パーティー隊列画面」の項目を参照してください。

マルチプレイの場合：マルチプレイを開始する方法についての詳細は、P.36の「マルチプレイヤー」の項目を参照してください。

キャラクター作成

『アイスウィンド・デイル』を始めるためにはキャラクターを作成する必要があります。以下の手順に従って進めてください。ゲームを始めると、以下のキャラクター作成画面が表示されます。キャラクター作成の進行中に任意のポイントで「キャンセル」を押すと、パーティの隊列画面へ戻ります。また、作成したキャラクターに不満がある場合は、画面左下にある「上向き矢印（戻る)」をクリックして入力し直してください。

●キャラクターの性別

キャラクターの性別を選んでください。性別を選択しても顔グラフィックの選択とキャラクターのモデル以外、つまりキャラクターの能力には一切影響しません（以下のすべての選択を実行した後はそのつど「決定」で決定してください）。

●顔グラフィックの選択

キャラクターの顔グラフィックを選択してください。また、用意されているキャラクターの中から選択する変わりに、あなたがカスタマイズした顔グラフィックの画像をインポートすることもできます。キャラクターの顔グラフィック、サウンド、経歴、および態度などをカスタマイズする方法についての詳細は、P.29の「カスタマイズ」の項目を参照してください。

●種族

あなたのキャラクターの種族を、人間、エルフ、ハーフエルフ、ノーム、ハーフリング、またはドワーフの中から選択してください。それぞれのキャラクターの特性は、選択すると画面の下に説明文で表示されます。あなたが選ぶ種族はゲーム中の選択肢やあなたがどのクラス（職業）になれるかについても関係する場合があるので、十分注意して選択してください。各種族についてさらに詳しく知りたい場合は、P.66の「種族」の項目を参照してください。

●クラス（職業）

あなたが選んだ種族に利用できるクラス（職業）を選択することができます。リストから自分が希望するクラスを選んでください。画面の下に説明文が表示されます。

人間以外の種族では**「マルチクラス」**を選択できます。マルチクラスでは複数のクラスの長所と短所を共有することになります。

人間のキャラクターはゲームの後半で**「デュアルクラス」**になることが可能です。デュアルクラスになりたい場合は、一つのクラスとして冒険を開始し、その後別のクラスに転職します。キャラクターが新しいクラスに転職すると、前のクラスの能力は新しいクラスのキャラクターのレベルが前のクラスのレベルを越えるまでは利用できません。キャラクターが以前のクラスと同じレベルに達すると、どちらのクラスの能力も利用可能になります。また、クラスチェンジ以降、前のクラスの能力が成長することはありません。人間だけがデュアルクラスのキャラクターになることができることに注意してください。

それぞれのクラスについてさらに詳しいことを知りたい場合は、P.67の「クラス」の項目を参照してください。

●アライメント（属性）

アライメントはあなたのキャラクターが、善意であるか悪意であるか、合法的な態度であるかまたは混乱を来たすような態度であるかなど、あなたが選択したクラスに準じてどのように行動するかを定義するものです。クラスによっては特定のアライメントを選ぶことはできません（たとえば、パラディンはローフルグッドでなければならないが、シーフはローフルグッドのアライメントを持つことはできないなど)。

P.70の「アライメント」の項目もご覧になり、それぞれの説明をよくお読みください。

『自らの本質に背く者は汝自身を傷つけるのみならず、他人をも傷つけるものなり。』
もしもレンジャーやパラディンが彼らの属性を支持しないのであるのならば、彼らのクラスの特殊能力を失うことになるであろうぞ。

エヴァラード

●能力値

6つの能力値があなたのキャラクターを定義します。つまり、ストレングス、デクスタリティ、コンスティテューション、インテリジェンス、ウィズダム、およびカリスマです。これらの能力値はキャラクター用に決められた能力値と共にランダムで表示されます（これらの能力値はそれぞれの能力のために6面ダイスを3つずつ振って出た値に、種族による修正を加えて計算されています）。各クラスの最低能力値よりも低い値があった場合は、自動的に最低能力値に修正されます（例えば、そのキャラクターがパラディンになるにはカリスマの能力

値が17必要ですので、コンピュータが12を振ったとしても、それは自動的に17に置き代わります)。キャラクターの能力値を減らして、その分を他の能力値に割り振ることもできます。ただし、種族もしくはクラスによる最低値より低くすることはできません。能力値はあなたが望むだけ、希望する能力値になるまで「再ロール」ボタンでダイスを振り直すことができます。各能力値は、それぞれをクリックすると説明文が表示されます。

●スキル

すべてのキャラクターは武器技能を持つことができます。キャラクターの取得できる武器の一覧が表示され、それぞれをクリックすると説明文が表示されます。キャラクターのクラスが使える武器と、選んだ武器に対しどれだけの技能を持っているかによって使用できる武器は制限されます(たとえば、メイジは人生の大半を読書に費やしていたために大きな武器を扱うことができません)。キャラクターのクラスがその武器の使用を認めている限り、キャラクターは必要な**「熟練度」**に達していない武器であっても使うことができますが、その武器でダイスを振ると、その度にペナルティーが課せられます。また、多くのクラスではそれぞれの武器を使うときに1点しか使うことが認められませんが、ファイターやパラディン、それにレンジャーらは1点以上のスキルを割り振ることができます。これにより命中判定とダメージにボーナスが得られます。

ファイターだけが一定のスキルに2点以上割り当てられることに注意してください。レンジャー、パラディン、およびマルチクラスのファイターはすべて2点に限定されます。デュアルクラスのファイターだけは彼らがファイタークラスで活躍している場合にのみ2点以上加点できます。

・特殊能力:シーフ能力(シーフ系のみ)

あなたのキャラクターがシーフまたはシーフの能力を持つマルチクラスのキャラクターであるならば、4つのシーフ能力、ピックポケット/スリ、オープンロック/鍵開け、ファインドトラップ/罠発見、ステルス/隠密を使うことができます。それぞれをクリックすると説明文が表示されます。レベル1では30ポイントを自分のシーフ技能に割り当ててスタートし、その後各レベル毎に20ポイントを割り当てることができます。プレイヤーのデクスタリティと種族がシーフ技能の開始レベルに影響することに注意してください。

・特殊能力:呪文(メイジ・プリースト系のみ)

あなたのキャラクターがメイジ、クレリック、ドルイド、またはマルチクラスのメイジ、クレリック、ドルイドであるなら、レベル1 の呪文を選ぶことができます。呪文の詳細についてはP.78の「呪文」の項を参照してください。

・特殊能力:仇敵(レンジャー系のみ)

レンジャーは「仇敵」を選択します。選択したタイプの生物を攻撃すると、レンジャーはボーナスを得ることができます。

キャダバロスアンデッド(グール、ゾンビ、ワイト)、ジャイアント、ゴブリン、リザードマン、オーク、サラマンダー、スケルタルアンデッド、スペクトラルアンデッド(ゴースト、シャドウ、レイス、スペクター)、スパイダー、トロール、アンバー・ハルク、ユアン-ティなどです。

・外観

キャラクターのモデル色を選んでください。髪の毛とスキンの設定後、サウンド設定を行います。髪とスキンの色はここで選んだものが設定されますが、衣服の色はゲーム中の所持品画面上でも変更することができます。

・キャラクター自伝

このボタンをクリックするとあなたのキャラクターの個人的な経歴をタイプ入力することができます。入力しなくてもかまいません。自伝決定画面はゲーム中のキャラクターの記録画面上の「カスタマイズ」ボタンから開くこともできます。

・名前

最後に忘れてならないのはキャラクターの名前です。ボックスをクリックするかそのまま名前を入力してください。入力を完了したら「決定」をクリックしてください。

・キャラクターの完成

キャラクターが完成したら、画面右下の「決定」をクリックしてください。作成したキャラクターに満足できない場合は、「上向き矢印(戻る)」をクリックして後戻りし、これまでに入力した項目を入力し直してください。

・キャラクターのインポート

このボタンで、すでに作成してあるキャラクターを新規のマルチプレイかシングルプレイのゲームに読み込むことができます。

・ゲーム開始時の準備金

すべてのキャラクターはゲームスタート時に準備金を持っています。ただしその額はキャラクターのクラスによってちがいます。

クラス	開始時の準備金
ファイター系	50gp-200gp
メイジ系	20gp-50gp
ローグ系	20gp-120gp
プリースト系	30gp-180gp

マルチクラスのキャラクターは最大量の準備金になります（たとえば、メイジ／シーフは20gp-120gpで開始します)。「メイジ」「シーフ」などのクラスについては、P.67をご覧ください。

インターフェース

この項では『アイスウィンド・デイル』のインターフェースのウィンドウ、ボタン、メニューなどの機能について記述しています。多くはプレイ中に自然にわかるものですが、インターフェースのより細かなポイントのいくつかについては、この項を見れば『スパイン・オブ・ザ・ワールド』の探検がもう少し楽になることもあります。

●マウス

・左クリック：選択・決定

マウスの左クリックは「アクション」ボタンです。左クリックすると以下の機能を実行することができます。

- キャラクターの顔グラフィックを選択します。（事前にキャラクターまたはパーティーが選択されている場合は、今までのキャラクターまたはパーティーの選択は解除されて新しいキャラクターが選択されます）。
- 「Shift」キーを押しながらフィールドの各種キャラクターや顔グラフィックをクリックすると、複数のキャラクターを選択できます。
- 「Ctrl」キーを押しながら未選択のキャラクターをクリックすると、キャラクターが選択中のキャラクターに追加されます。
- 顔グラフィックをダブルクリックすると、そのキャラクターを画面中央に表示します。
- 各ボタンを押すことで防御、会話、攻撃(武器をクリック）など、キャラクターの行動を選択できます。
- すでに選択された呪文を唱えたり、アイテムを使用することができます。
- フィールドマップをクリックすると、選択されたキャラクターは目標位置まで歩いていきます（注：隊列モードで移動するには右クリックを使ってください)。
- マップでクリックしたままドラッグすると複数のキャラクターを選択することができます（ドラッグすると選択枠が表示されます)。
- 現在、選択されているキャラクターがアイテムを拾います。複数のキャラクターが選択されている場合は、一番上の顔グラフィックのキャラクター（リーダー）がそのアイテムを拾いに行きます。
- キャラクターの顔グラフィックをクリックしたままドラッグすると、パーティー内の並び順を変更することができます。動かしたい顔グラフィックをキャラクター間のスペースにドラッグ＆ドロップするとその位置に移動します。
- 時計をクリックすることで、ゲームをポーズまたはポーズ解除することができます。

・右クリック：情報を見る、行動をキャンセルする、隊列を制御する

マウスを右クリックすることで、情報を見たり、行動をキャンセルしたり、隊列を制御したりします。右クリックすると以下の機能を実行することができます。

- キャラクターの顔グラフィックを右クリックするとそのキャラの所持品画面が開きます。
- 所持品画面や呪文画面でアイテムや呪文を右クリックするとそのアイテムや呪文の詳細画面が開きます。

- 攻撃や呪文の詠唱など、現在の行動をキャンセルすることができます。
- モンスターやノンプレイヤーキャラクター（NPC）、または既に選択してあるキャラクターを右クリックすると、それらのキャラクターやモンスターにふさわしい行動をします。
- 地図上を右クリックすると、選択されたキャラクターが隊列モードで歩行します（複数のキャラクターが選択されている場合は、右クリックしたままマウスをドラッグすると、隊列を回転させることができます）。
- 武器スロット、呪文スロット、アイテムスロット、隊列スロットを右クリックすると、それぞれのスロットの設定を行うことができます。右クリックをすると、そのスロットの現在の設定が表示されます。クリックで新しい選択を設定します。

・マウスの移動：視界の移動

ウィンドウモードと全画面モードのどちらでも、マウスを画面の端へ移動させると、ゲームメイン画面は上下左右にスクロールします。矢印キーを使うこともできます。

●メイン・インターフェース

左メニュー・ボタン

●ゲームに戻る
●エリアマップ
●日記
●所持品
●記録
●メイジブック
●プリーストスクロール
●オプション
●パーティーの隊列／キャラクターの調整
●時計

ゲームメイン画面

右メニュー・ボタン

キャラクターの顔グラフィック

全て選択

会話ウィンドウ

AIのオン／オフ

休息

画面下メニュー・ボタン

ここには9つのボタンが表示されています。
一人のキャラクターを選択した場合は、12個のボタンが表示されます。

・ゲームメイン画面

この画面は『アイスウィンド・デイル』をプレイ中に一番よく目にする画面です。マウスとその他のボタンのクリックにより、この画面では以下のことを実行することができます。

- クリックするとキャラクターを選択することができます。またクリックと同時に「Shift」キーまたは「Ctrl」キーを組み合わせて使うと複数のキャラクターを選択したり、選択／選択解除をすることができます。またゲームメイン画面内でクリックしたままドラッグすると枠が表示され、その中のキャラクターをどれでも選択することができます(このとき、「Shift」キーと組み合わせて選択したキャラクターを追加したり、「Ctrl」キーを使ってキャラクターを削除することができます)。

- クリックすると選択済みのキャラクターが行動を行います（以下のボタンの項参照）。

- 右クリックは行動をキャンセルします。また、パーティーが選択されている場合は隊列の変更と移動を実行します。(隊列を変更するには右クリックしたままにします)。

- カーソルをオブジェクトやキャラクター、またはNPC上に移動させると、形が変化してデフォルトの行動を示すものに変化します。デフォルトの行動は画面下のボタンをクリックすることで変更できます。

◆1. アクションカーソルのみかた

アクションカーソルが表示されると、一定の動作を実行することができます。
あるアクションボタンが選択されている場合は、「Esc」キーを押すか、あるいはカーソルの影響が及ばない場所（たとえば、オブジェクトでないものや、インターフェースの境界）をクリックすることにより変更することができます。呪文の詠唱は右クリックするか、またはキャラクターか画面（呪文の種類による）をクリックすることでキャンセルすることができます。

選択：キャラクターが選択できることを示します。

移動：移動可能であることを示します（ただし、移動の途中には扉やその他の障害物がある可能性があります)。

進入不可：移動が不可能であることを示します。

マップ移動：別のエリアマップに移動できることを示します。

扉：選択した扉を開閉できます。

入り口：通路や入口を通過できます。

階段：階段の昇り降りができます。

アイテムを拾う：アイテムを拾うことができます。

攻撃：標的をクリックすると攻撃を開始します。

オープンロック／錠開け：シーフの能力を使って錠の解除を試みることができます。

リムーブトラップ／罠の解除：シーフの能力を使って罠の解除を試みることができます。

ピックポケット／スリ：選択されたキャラクターから物を盗み出そうと試みることができます。

呪文詠唱：呪文を詠唱します。

情報：画面を左クリックすると、該当の情報を入手することができます。

隊列の変更：パーティーの隊列を変更することができます。

順番の変更： 2人のキャラクターの位置を入れ換えることができます。

アイテムの使用：選択されたもの（レバー、スィッチなど）を使用することができます。

◆視界について

多くの行動は視界のきかない場所では実行不可能です。すべてのキャラクターは一定の範囲のみ見ることができ、その範囲外にあるものはすべて**「戦の霧(The Fog of War)」**と呼ばれる闇に視界を遮られています。これはあなたのキャラクターが建物の角に移動するまで建物の周囲を見渡せないこと、そして彼らが壁を通して見ることができないことを意味します。

・画面下のメニュー・ボタン

左右のメニュー・ボタンと異なり、画面下のメニュー・ボタンは静的なものではありません。それらは現在選択されているキャラクターや複数のキャラクターが選択されると変化します。画面下のメニュー・ボタンの詳細は以下の通りです。

◆2. 行動キー（F1-F2 ショートカットキー）

一番左端のこの2つのボタンは以下の機能を実行します。

防衛／保護：ある地域や指定したキャラクターを保護します。このコマンドでは、任意の場所をクリックしたまま、カーソルをドラッグすると、円が表示されます。これは防衛される範囲を表わしています。防衛／保護コマンドを行ったキャラクターはこの範囲内は自由に移動できますが、ここから離れることはありません。キャラクターは攻撃には反撃しますが、どこかへ移動させられるか、または別の範囲を防衛／保護することを命令されるまで防衛／保護エリアを離れることはありません。あるキャラクターが保護対象として選択された場合、そのキャラクターの後について、そのキャラクターを攻撃する生物を攻撃します。この防衛／保護モードが選択されていても、カーソルがクリックされ、ドラッグされていない場合は、そのキャラクターは応戦はしてもじっと移動せずにいます。

会話：これは会話カーソルを選択するのに使われます。友好的または中立的な生物にクリックした場合、そのキャラクターと会話することができます。

◆3.　キャラクター・キー（F3-F7）

真ん中の5つのキーは、クラスによって異なります。下にその一覧を示します。

クラス	スロット1（F3）	スロット2（F4）	スロット3（F5）	スロット4（F6）	スロット6（F7）
ファイター	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	武器スロット4	
パラディン	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	ターンアンデッド	呪文詠唱
レンジャー	武器スロット1	武器スロット2	武器スロット3	ステルス	呪文詠唱
メイジ	武器スロット1	呪文スロット	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック	武器スロット1	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
ドルイド	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
バード	武器スロット1	バードの歌	盗み	呪文スロット	呪文詠唱
シーフ	武器スロット1	武器スロット2	ファインドトラップ	盗み	ステルス
ファイター／シーフ	武器スロット1	武器スロット2	ファインドトラップ	盗み	ステルス
ファイター／クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター／メイジ	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
ウィザード／シーフ	武器スロット1	ファインドトラップ	盗み	ステルス	呪文詠唱
クレリック／メイジ	武器スロット1	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック／シーフ	武器スロット1	ファインドトラップ	盗み	ステルス	呪文詠唱
ファイター／ドルイド	武器スロット1	武器スロット2	呪文スロット	呪文スロット	呪文詠唱
クレリック／ドルイド	武器スロット1	ターンアンデッド	ステルス	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター／メイジ／クレリック	武器スロット1	武器スロット2	ターンアンデッド	呪文スロット	呪文詠唱
ファイター／メイジ／シーフ	武器スロット1	ファインドトラップ	盗み	ステルス	呪文詠唱

武器スロット：これらのスロットは所持品画面の武器スロットに対応しています。武器をこれらのスロットにセットすると（右クリックしてその武器を選択できます）、このスロットに対応する武器が表示されます。

ファインドトラップ／罠発見：シーフが選択することができます。このコマンドのとき、彼らは罠を探し続けます。また、移動以外の行動を選択するとこのコマンドは終了します。

盗み：選択したターゲットによって、ピックポケット／スリ、オープンロック／錠開け、リムーブトラップ／罠の解除が含まれています。対象によってどちらか適切な行動を行います。

ステルス／隠密：シーフが選ぶことができます。シーフがこれに成功すると、他のキャラクターからはほとんど見えなくなります。次のシーフの攻撃が成功するならば、それは**「バックスタブ／不意打ち攻撃」**となり、シーフのレベルによって2倍、3倍、または4倍のダメージを与えることができます。明るいところへ移動したり、攻撃を行ったりするとステルス状態が解除されます。

ターンアンデッド：クレリックなどが選択できるコマンドです。移動以外の別の行動が選択されるまで、このコマンドは継続します。このコマンドはアンデッドを追い払う試みを行い、これに成功すると、アンデッドは一時的に逃げていきます。そしてクレリックの力が十分強い場合は、アンデッドは破壊されます。アライメントがイービルのクレリックがこの能力を使うと、アンデッドを支配することができます。

呪文詠唱：クレリックやメイジなど呪文の使えるキャラクターのコマンドです。記憶中の呪文のリストが表示され、クレリックやメイジはリストから呪文を選択し、詠唱することができます。

呪文スロット：右クリックで現在記憶中の呪文のリストが表示され、呪文スロットの設定が行えます。設定を行うと、対応するキーを押すかこのスロットをクリックすることで、その呪文を唱えます。

バードの歌：これはバードが可能なコマンドです。バードのキャラクターは歌を歌い始めます。移動以外の行動が選択されるまで、このコマンドは続きます。バードが歌っている間は、パーティーの士気（モラル）と運（ラック）が上昇します（士気は、敵のもたらすダメージを減らし、運は敵の攻撃を受けにくくします。士気については、P.63もご覧ください）。

◆4.　アイテム・ボタン（F8-F11）

アイテムの使用：クリックすると、身に付けていて利用可能なアイテムを使うことができます。

アイテムスロット（x3）：3つあるスロットのうちどれでも右クリックすることで現在持っているアイテムスロットに設定することができ、アイテムをすばやく使用することができます。これは呪文スロットの使い方と同じです。アイテムを使い切ったり、捨てたり、取引したりすると、そのスロットは当然空になります。キャラクターやモンスターや地形に影響を与える呪文効果を持つアイテムを使用した場合、カーソルの形が変化するのでクリックでアイテムを使用する対象を選択します。右クリックでアイテム使用をキャンセルします。
魔法の力を持つ武器の魔法の力を使用するときは、武器スロットではなくアイテムスロットに設定します（武器スロットには実際の攻撃を行う武器だけを登録します）。

特殊能力（F12）：パラディンやドルイドのようなクラスは特殊能力を持っています。このボタンをクリックするとそのキャラクターの特殊能力が表示されます。

キュア・ディジーズ：パラディンの特殊能力です。一日に一度病気を治療する能力があります。これは病気を治療するレベル3のプリースト呪文、「キュア・ディジーズ」に等しいです。

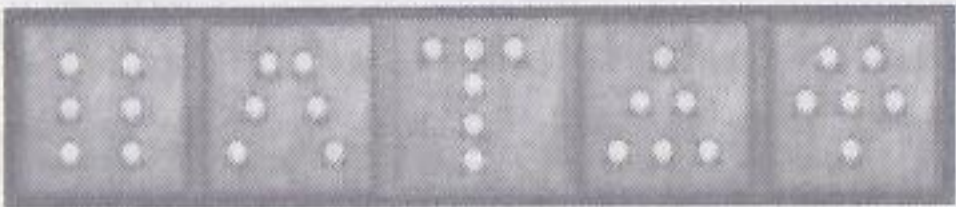
レイ・オン・ハンド：パラディンの特殊能力です。魔法的な力で対象とするキャラクターに癒しを授けます。この「レイ・オン・ハンド」は一日に一度、レベルあたり2HP回復させます。

シェイプチェンジ：これは高いレベルのドルイドが使用できます（レベル7)。これによってドルイドはポーラーベア、ウィンターウルフ、またはボーリングビートルなどに変身することができます。

・画面下のメニュー・グループ・ボタン

2人以上のキャラクターが選択されている場合に、画面下に以下のボタンが表示されます。

防衛／保護、会話、攻撃のボタンは1人のキャラクターが選択されている場合と同じです。

停止／中止：パーティーの現在の行動をすべて中止します。

隊列スロット：キャラクターの顔グラッフィックの順に従って(一番上のキャラクターが1番、次のキャラクターが2番といったように)、隊列を決定します。6人未満のキャラクターしか選択されていない場合は、1番、2番、3番といった順にキャラクターをはめていきます。
隊列を移動させる場合は、グループを選択した状態で、目的の場所を右クリックします。隊列を右クリックしたままマウスを回転させると、隊列を回転させることができます。

呪文スロットや武器スロット、アイテムスロットなどと同じように、隊列スロットにより、リアルタイムの戦術的戦闘ができます。メイジを素早くパーティーの中へ戻し、ファイターを前線に出すといったことが行えます。隊列スロットを右クリックすることで、選択可能な隊列の一覧が表示されます。そこから1つの隊列を選んでクリックすることで、隊列スロットにその隊列が割り当てられます。その後、隊列スロットをクリックすることで現在のパーティーの隊列がそれに変更されます。地図をクリックすると隊列ごと移動を行い、また右クリックを押したままマウスをドラッグすると隊列の回転を行います。

・画面右側のメニュー・ボタン

メニューの右下には、下記のボタンがあります。

全員選択：現在率いているキャラクター全員の選択や、選択の解除をします。

AIオン／オフ：選択されたキャラクター（あるいはキャラクターのグループ）のAIのオン／オフを行います。AIがオフになっているキャラクターは、手動で操作しないかぎり周囲の状況に全く対応しなくなります。このコマンドでは、予め設定されているキャラクターの行動様式（これはプレイヤーが変更することのできないキャラクターの性格です）で決められていない限り、移動やその他の行動を行いません。

休息：フィールド画面でこの休息ボタンを選択すると、全員が完全な健康体になるまでパーティー全体が休息します。その他の画面で休息ボタンを選択すると、3つの選択肢が表示されます。「8時間の休息」「全回復するまで休息（全員が完全に健康回復するまで休息する)」そして「キャンセル」ボタンです。「8時間の休息」もしくは「全回復するまで休息」を選択して確認すると、ゲーム中に時間が経過し、キャラクター全員が治癒し、呪文を再開するようになります。ただし、休息を取ることは通常、宿か、屋外（付近のモンスターあるいは地図に示されているモンスターがすべて殺された場合のみ)、地元住民の許可を得ているときにのみ可能であることに注意してください。一定のエリアで休息していると徘徊している一群のモンスターたちがあなたのパーティーに遭遇し、襲われる可能性もあります。

キャラクターの顔グラフィック：顔グラフィックをクリックするとそのキャラクターが選択されます。右クリックすると、そのキャラクターの所持品画面を呼び出します。

キャラクターの顔グラフィックのモード：キャラクターの顔グラフィックの色を見れば彼らが敵に攻撃されているのか、または毒によるダメージを受けているのか（赤く点滅）、または死んでいるのか（暗灰色）が判断できます。キャラクターへのダメージは、キャラクターの顔グラフィックに赤い縞模様として表わされます（つまり、通常の色の部分が、残りのヒットポイントの割合を表わしています）。カーソルをキャラクターの顔グラフィック部分に移動させると、ヒットポイントの合計とそのキャラクターの名前が表示されます。さらに、ホットキー・コマンドがあり、初期設定では「.」キーを押すだけで、パーティーの現在のヒットポイントと最大ヒットポイントを表示します。ゲーム中のキャラクターのヒットポイント／最大ヒットポイントはキャラクターの顔グラフィックに現われます。また、キャラクターの顔グラフィックには、キャラクターの状態（チャームされているのか、ホールドされているのかなど）を示すステータスアイコンや、次のレベルに進むだけの十分な経験を積んだ場合にそれを示すレベルアップアイコンも表示されます。

キャラクター顔グラフィックの並び替え：パーティーのキャラクターの順位を変えるには、そのキャラクターの顔グラフィックをドラッグ＆ドロップしてパーティー内の順を入れ換えます。たとえば、「キャラクター1」と「キャラクター2」の順を入れ替えるには、キャラクター1をクリックして、マウスボタンを押したまま、カーソルをキャラクター2に移動します。これでマウスボタンを離すとキャラクター1とキャラクター2の順番は入れ替わります。

・画面左側メニュー・ボタン

インターフェース左側のボタンを押すと、ゲーム内の各種インターフェース画面が開きます。ボタンは以下の通りです。

・ゲームに戻る

・地図

・日記

・所持品

・キャラクターの記録

・メイジ呪文書

・プリースト呪文リスト

・オプション

・パーティーの隊列／キャラクターの調整

それぞれのボタンを押すと、選択したキャラクターのインターフェース画面が開きます。パーティー全体を選択すると、パーティーのリーダーに対応する画面が現われます。

◆時計

この絵はゲーム内での経過時間を表わします。このボタンをクリックすると、「Space」ボタンを押すのと同じ効果が得られます。つまり、ゲームをポーズしたり、ポーズを解除することができます。

・ツールチップ

「ツールチップ」とは、ゲーム中に任意のオブジェクト（ボタン、キャラクター、アイテム、サインなどを含みます）にマウスカーソルを一定時間あわせておくとあらわれる、小さな情報ウィンドウのことです。ツールチップが飛び出すのにかかる時間はオプションで自由に設定することができます。また、このツールチップを素早く表示させたいときは、「Tab」キーを押してください。

・会話ウィンドウ

『アイスウィンド・デイル』は、画面に登場している人物と自由に会話することができます。会話を始めるには、会話行動ボタンをクリックしてから話しかけたいと思う人を選択してください。ただし、赤丸が付いた人とは話せません（赤丸の付いた人たちはあなたとは敵対する人間であり、あなたとは話をしたくない人達を意味します）。

会話は選択されたキャラクターとのみ行われます。会話をしているキャラクターの変更は会話をいったん終了し、新しいキャラクターを選択し直してからでないとできません。複数のキャラクターが選択されている場合、画面右側の顔グラフィックの一番上のキャラクター（パーティーのリーダー）が会話を行います。

会話ウィンドウには3つの大きさがあります。小さいもの、中程度のもの、および大きなもので、大きさは右横のボタンで調整できます。小さいウィンドウと中程度のウィンドウはゲーム中に会話ウィンドウの右にある上向きの矢印キーをクリックすることによって大きなサイズに拡大することができます。会話ウィンドウの右にはスクロールバーがあり、これはメッセージ・ウィンドウを上下にスクロールするのに使うことができます。

誰かに話しかける場合は、発言すべきことを番号付けした赤字の選択肢リストが表示されます。言いたいことをこのリストから選んでクリックするか、選びたいと思う返事の番号を選択すればよいのです。ゲーム中の選択肢は、話しかけるキャラクターやパラメータ（インテリジェンス、カリスマ）、クラス、種族などによって変化することに注意してください。一度に読み切れない程の文章がウィンドウでスクロールされる場合や、文章を読む時間をとれるよう会話にポーズが入っている場合は、会話ウィンドウのどこでもクリックすると、他の部分が見えます。既に読み終えた文章は右の矢印を（上下に）スクロールすることにより後から読み直すことができます。

会話中は、話しているキャラクターは本人の顔グラフィックが選択されて、ゲームメイン画面ではピカッと光ります。話しかけられているNPCもゲームメイン画面で光ります。

また、物語を進めるため、画面で隠れていたり見えないキャラクターでも見えるようになったりするなど会話が可能になるポイントが幾つかあることを記憶しておいてください。

・店、宿屋、酒場、寺院

『アイスウィンド・デイル』に登場するすべての店は、商品、情報、サービスなどのやりとりに同じインターフェースを使っています。店の主人に話しかけると、画面下の部分が、提供されるサービスのボタンになります。これらのサービスには以下のものがあります。

宿泊：宿屋には通常4種類の部屋があって、プレイヤーは休息のために利用できます。部屋の種類は農夫用のものから貴族のロッジまであり、値段が高いほど、休息による回復量も多くなります。

売買：画面は購入用のウィンドウと売却用のウィンドウに分けられます。店にあるアイテムは購入用ウィンドウに表示されます。キャラクターが所持しているアイテムは売却用のウィンドウに表示されます。アイテムを購入するには、購入ウィンドウのアイテムをクリックします。するとそのアイテムのアイコンが選択されますが、ウィンドウ下の「購入」をクリックしない限り買ったことにはなりません。複数のアイテムを選択することも可能で、その場合選択されたすべてのアイテムの合計金額が「購入」ボタンの横に表示されます。

売却用ウィンドウも同様に機能します。ただし店の主人があなたの所持品のアイテムに興味がない場合もあります（買ってもらえないアイテムはグレーの影が付けられます）。現在のキャラクターが利用できないアイテムには赤色の陰影が付きます。

店のアイテムの値段は売買するキャラクターのカリスマ性によって変わり、また店が特定の種類のアイテムをどれだけ多く持っているかによっても変化することに注意してください（ポマブの市場でポマブが既にゴブリンの戦闘用手斧を50本仕入れているとしたら、あなたが彼にもう1本買わせようとしても、高く売れる可能性はないでしょう）。

酒と噂話：バーテンダーや宿の主人から酒を買って、地元の噂話を入手することができます。酒場で供される酒は高価な蒸留酒から安物のエールまであります。酒を注文したとたん、主人が最近耳にした噂話を聞かせてくれるかもしれません。しかし、飲み過ぎてしまえば、キャラクターが酔っ払ってしまうので気をつけてください。

治療：寺院では通常、金を支払えば治療サービスを受けられます。提供されるサービスと値段を表示したメニューが表示されます。希望するサービスと治療を必要とするキャラクターを選択してください。

識別：店や寺院では通常100ゴールドのコストで数多くのアイテムを鑑定してもらうことができます。リストからアイテムを選択できない場合は、その店や寺院はそのアイテムを識別することはできません。

・宝箱

ゲーム中にアイテムを拾ったり宝箱を開けたりすることができます。カーソルをアイテムや宝箱の上に移動させると青色で表示されるので区別できます。クリックすると宝箱を開けることができ、新しいパネルが画面下に表示されます。パネルの左には地面か宝箱の中にあるアイテムがパネルの左に表示され、右には選択されたキャラクターの所持品の一部が表示されます。パネルの左にあるアイテムをクリックすると地面か宝箱の中にあるアイテムをそのキャラクターの所持品の中に移動します。キャラクターの所持品が一杯の場合、アイテムの移動はできません。

このプロセスを逆にすることもできます。右のパネルでアイテムをクリックすると、アイテムをキャラクターの所持品から宝箱の中や地面に移動させることができます。

あるキャラクターの所持品に追加されたアイテムは、同じ種類の他のアイテムに自動的に積まれていきます（ただし、積むには数に限りがあります）。

・地図

◆エリアマップ

ワールドマップへ

エリアマップに戻る

「地図」ボタンをクリックすると、選択中のキャラクターがいるエリアの地図が表示されます。訪れたことのある地域は明るく表示され、訪れたことのない地域は暗く表示されます。キャラクターの現在位置は地図上に点で表示されます。

◆ワールドマップ

エリアマップの「ワールドマップ」ボタンをクリックするとワールドマップが表示されます。通常、これまでに訪れたことのある場所にはアイコンが表示され、プレイヤーが現在いるエリアには、さらにアイコンがつき、プレイヤーの現在位置がわかるようになっています。

2つのエリア間を移動する場合、または現在のエリアの端まで行き、「マップ移動」アイコンを使ってワールドマップへ出てきた場合以外は、ワールドマップ上を移動することはできません。別のエリアに移動するには、エリアを選択して、クリックします。

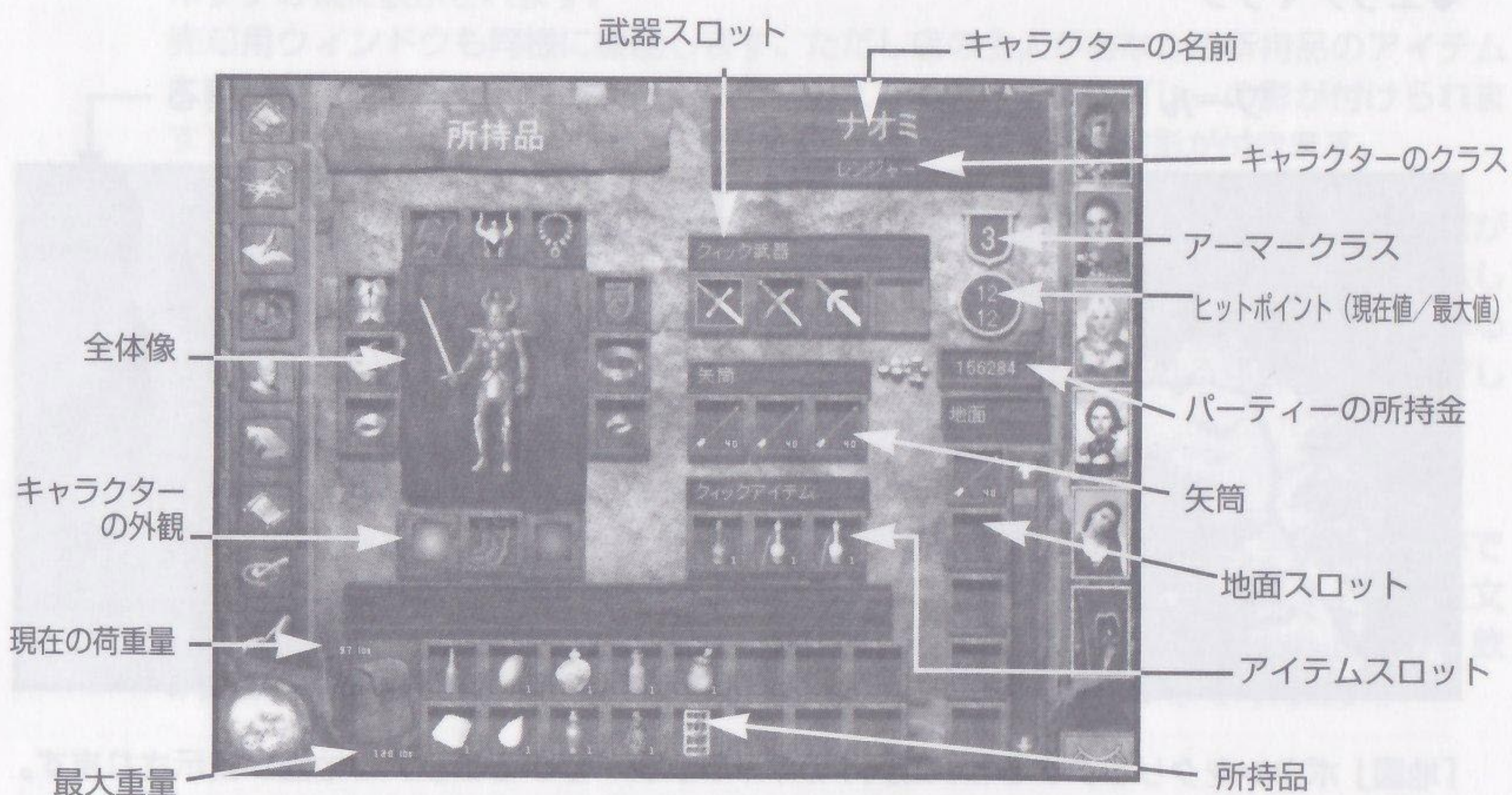
- ワールドマップは『アイスウィンド・デイル』での会話や出来事によりときどき更新され、もっと多くのエリアにアクセスできるようになっている場合があるので注意してください。

・日記

これはあなたの冒険についての日記です。日記には、後で参照することができるよう、重要人物、物語のポイント、探索、および探索の完了などが自動的に記録されます。

・所持品画面の説明

画面左の所持品ボタンをクリックするかキャラクターの顔グラフィックを右クリックすると所持品画面にアクセスすることができます。所持品アイテムは赤か青みを帯びた色で表示されます。赤色のアイテムはそのアイテムを保持するキャラクターは利用できません。青い色を帯びたアイテムは鑑定されていません。青の縁取りのあるアイテムは鑑定済みのアイテムです。

武器スロット
キャラクターの名前
キャラクターのクラス
アーマークラス
ヒットポイント（現在値／最大値）
全体像
パーティーの所持金
矢筒
キャラクターの外観
地面スロット
現在の荷重量
アイテムスロット
最大重量
所持品

画面の中央部はキャラクターの「全体像」が表示されています。画面下にはキャラクターの個人的な所持品と荷重量が表示されています。アイテムをドラッグ＆ドロップすると全体像にそれが装備されます。また、他のキャラクターの顔グラフィックにドラッグ＆ドロップすると、そのアイテムを別のキャラクターに渡すことになります。
複数個をまとめてあるアイテムはダブルクリックすると分割できます。まとめる場合には、一方を他方へとドラッグ＆ドロップします。

地面スロットに置かれたアイテムはキャラクターの足元に置かれ、ゲームメイン画面で拾うことができます。

パーティー全体の所持金残高もこの画面に表示されています。

◆荷重
それぞれのキャラクターはそのストレングスの度合いによって決められた一定の重量までしか負担することができません。この最大荷重を越えるとキャラクターの行動が遅くなったり、あまりに重いと全く移動できなくなってしまうこともあります。キャラクターが現在負っている荷重量は所持品の隣に表示されます。

◆全体像の装備スロット
アイテムには16に区分された装備箇所があります。兜、鎧、帯、マント、護符、左手の指輪、右手の指輪、こて、ブーツ、最大4つの武器（右手用、ここから武器スロットを選択する）、矢筒（最大3組みまでの弓矢）、および盾スロット（左手用）などです。

◆武器スロット
武器を武器スロットに入れると、戦闘中にその武器を素早く使えるようになります（これらのスロットは、丁度ベルトに吊した鞘に入れてある武器と同じです。たとえばメイジならダガーを装備し、ファイターならば対アンデッド用の鈍器を、離れた位置にいる敵に対しては弓矢を、そして接近戦用に鋭利な刃物などを装備しておくことができます）。所持品画面で新しい武器を武器スロットに追加すると、特に指定しなければゲームメイン画面のクイック武器スロットで、その武器が選択されることになります。

弓やクロスボウは一度に1つしか装備できません。クロスボウ用の太矢と弓用の矢はどちらも矢筒に装備できますが、現在装備されている武器で使えるものだけしかゲームメイン画面上の武器スロットには現われません。

盾は、両手用武器を装備しているときには装備できません。武器スロットに一つでも両手用武器が入っているときは、「両手用の武器が装備されています」というメッセージが表示されます。同様に、盾を装備しているときに両手用武器を武器スロットに入れようとすると「シールドが装備されています」と表示されます。

◆アイテムスロット
これらのスロットはいろいろなアイテム（たとえば、ポーションなど）をすぐに使えるように準備しておくためのものです。戦闘中にすぐさまアイテムを使うことができます（上記の武器スロットと似ています）。治療用のポーションなどを入れておくと便利です。

◆所持品
これは「リュックサック」だと考えてください。重量に関係なく、16個までのアイテムまたはアイテムをまとめたものしか携帯することができません。

◆アイテム詳細画面

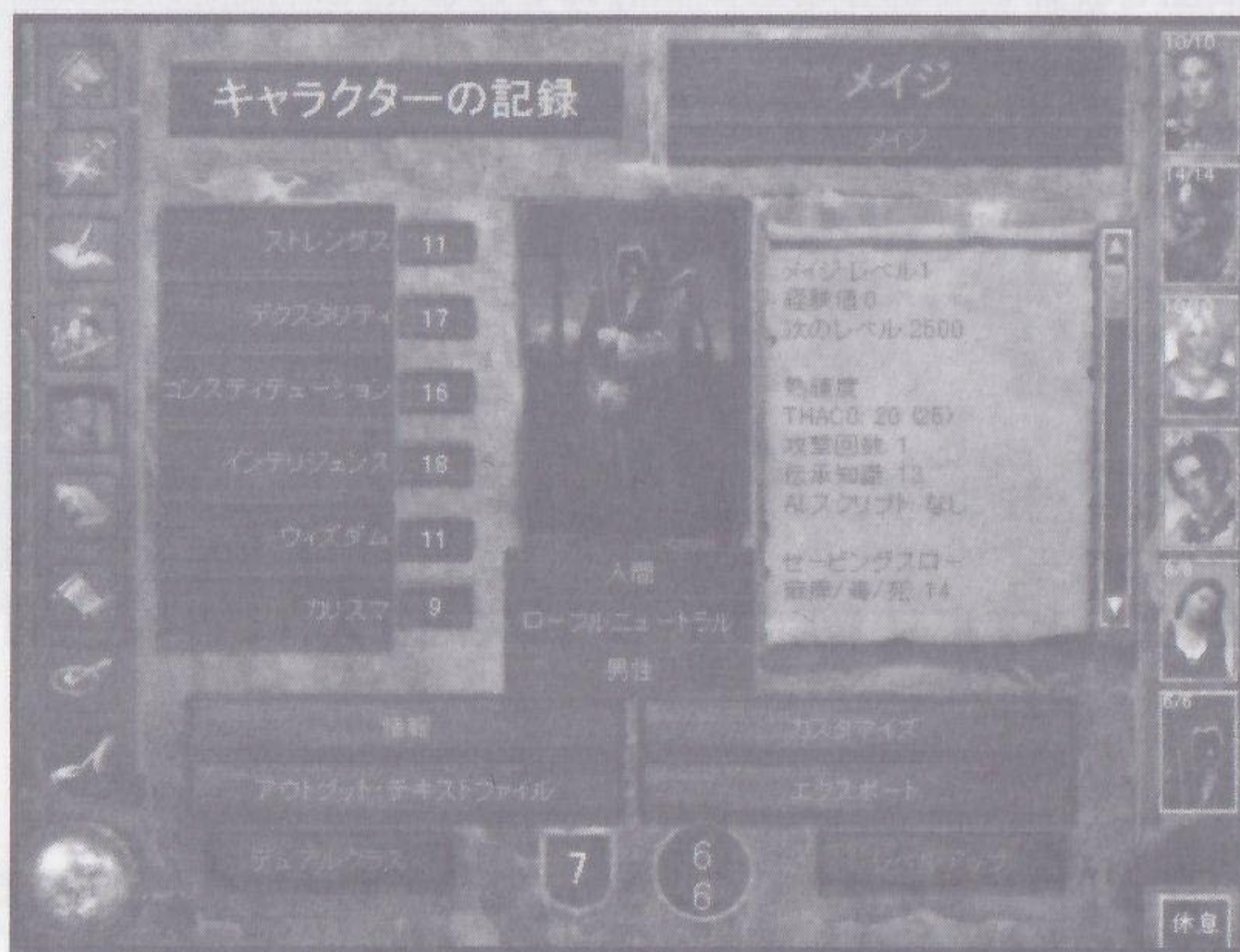
任意のアイテムを右クリックすると、アイテム詳細画面に替わります。ここには、アイテムのアイコンと詳細な記述、および絵があります。高い「伝承」能力のあるキャラクターは、ある種の魔法のアイテムを自動的に「識別」できます。まだ識別されていないアイテムの場合は、ボタンが表示されるのでスクロールを読むか呪文を唱えると魔法によって識別することができます。ポーションはこの画面上で飲むことができます。選択したアイテムがスクロールの場合、メイジは「魔法を書き写す」機会が与えられ、そのスクロールの呪文を呪文書に加えることができます。魔法のアイテムの中には、特殊な「能力」を持っているものさえあります。この特殊能力（アイテムの魔法の力の設定を含みます）には、この画面からアクセスできます。

◆キャラクターの外観

色のついたボックスをクリックすると、キャラクターの衣服に使用している色を変更するためのカラーパレットが表示され、好きな色を選ぶことができます。衣服の色はいつでも好きな時に変えることができます。

◆休息

このボタンをクリックするとキャラクターは休息を取ることができます。休息に適した場所とそうでない場所があるので、野営陣地の設営には十分注意してください。休息は普通宿屋や野外（ただし、付近やマップ上のすべてのモンスターが殺されている場合に限ります）、あるいは地元住民の許可が得られた場所でしかできません。

・キャラクターの記録

キャラクターの記録画面は選択されたキャラクターの現在の状態や能力値を表示します。

◆デュアルクラス

この画面は人間のキャラクターにだけ利用されます。レベル2以上になるとキャラクターをデュアルクラスに変換することができます。

デュアルクラスを選択すると、新しい画面が表示されるので、キャラクターの新しいクラスを選ぶことができます。パラディンとバードはデュアルクラスになることはできません。キャラクターは状態やアライメントを含めてあらゆる面でこの新しいクラスにとっての最低能力値、つまり最初のクラスで少なくとも15、第2のクラスで17を満たさなければなりません。

デュアルクラス作成画面はキャラクター作成画面とよく似ています。キャラクターをデュアルクラスにするということは、もう一度最初からキャラクターを育て始めるのにほぼ等しいからです。新しくデュアルクラスとなったキャラクターは、新しいクラスのレベル1の能力とその制限だけでスタートします。ただし、ヒットポイントだけは以前のクラスの合計となります。

キャラクターがデュアルクラスになると、以前のクラスの時のレベルを越えるまでは新しいクラスの能力だけを使用することができますが、これ以降は、両方のクラスの能力を自由に使用することができるようになります。以前のクラスの能力は、それ以上伸びることはありません。レベルが上昇するときは、新しいクラスの能力だけが上昇します。

◆レベルアップ

このボタンはキャラクターが十分な経験値を獲得して、あるレベルに達するまでは暗くなっています。プレイヤーが「レベルアップ」ボタンをクリックすると、レベルアップ画面が表示されます。キャラクターシートに加えた変更箇所はすべて表示されます。シーフとバードには新しいシーフ能力のポイントを配分しなければなりません。新しい技能スロットでは、プレイヤーは武器技能を選択する必要があります。

◆情報

この画面では、パーティーのキャラクターのそれぞれがどのようにプレイしたのか（倒した敵の数や好きな武器など）を確認することができます。

◆カスタマイズ

この画面を使うと、キャラクターの外観、声、自伝、衣服の色、或いはスクリプト（状況への態度／反応を制御するコンピュータ・コード）などを変更することができます。

顔グラフィックのカスタマイズ：プレイヤーの顔グラフィックの寸法は小さいもので36x58ピクセル（8ビットカラーのみ）と大きいもので110x170ピクセルです。インストールしたディレクトリの中に、「portraits」というディレクトリを作成し、その中に小さな顔グラフィックの名前の最後にSを、大きな顔グラフィックの名前の最後にLとしたファイルを追加してください。これらの名前は7文字までの長さでなければなりません。

たとえば、小さい顔グラフィックにはXXXXXXXS.bmp（36x58, 8ビット）
大きな顔グラフィックにはXXXXXXXL.bmp（110x170, 24ビット）

複数のプレイヤーでマルチプレイをする場合は、各プレイヤーは他のプレイヤーの顔グラフィックのコピーを持っていなければなりません。つまり、一緒にマルチプレイをする人に顔グラフィックを渡す必要があります。さもなければ、他のプレイヤーのカスタマイズの顔グラフィックが存在するはずのアイコンが空になってしまいます。

サウンドのカスタマイズ：キャラクターのサウンドをカスタマイズしたい場合にカスタマイズされたサウンドのパーソナリティーセットを作成するのに必要なWAVファイルのリストを以下に示します。『アイスウィンド・デイル』がインストールされているディレクトリの中にあるサウンドの中に、新しいキャラクターを保存するのに使われるサブディレクトリを作成する必要があります。この新しいフォルダは最大32キャラクターまで拡張でき、このフォルダはゲームでは音声オプションの一つとして表示されます。

以下のリストはその新しいサブディレクトリで必要とされるすべての音声を表示したものです。このxxxxxを他のサブディレクトリでは使われてないと思われる独自の名前に代えてください。たとえば、mysnd01、mysnd02などです。このxxxxxが独自性を持っている限り、その音声が聞こえ、『アイスウィンド・デイル』で正しく機能するはずです。

すべてのサウンド・ファイルは22kHz・16-ビット、モノラルのWAVファイルでなければなりません。

xxxxx01.wav：モラルの崩壊1
xxxxx02.wav：モラルの崩壊2
xxxxx03.wav：鬨の声1
xxxxx04.wav：鬨の声2
xxxxx05.wav：鬨の声3
xxxxx06.wav：鬨の声4
xxxxx07.wav：鬨の声5
xxxxx08.wav：リーダーになる1
xxxxx09.wav：リーダーになる2
xxxxx10.wav：疲労1
xxxxx11.wav：疲労2
xxxxx12.wav：倦怠1
xxxxx13.wav：倦怠2
xxxxx14.wav：負傷1
xxxxx15.wav：負傷2
xxxxx16.wav：選択共通1
xxxxx17.wav：選択共通2
xxxxx18.wav：選択共通3
xxxxx19.wav：選択共通4
xxxxx20.wav：選択共通5
xxxxx21.wav：選択共通6
xxxxx22.wav：選択共通7
xxxxx23.wav：選択行動1
xxxxx24.wav：選択行動2
xxxxx25.wav：選択行動3
xxxxx26.wav：選択行動4
xxxxx27.wav：選択行動5
xxxxx28.wav：選択行動6
xxxxx29.wav：選択行動7
xxxxx30.wav：レアの選択1
xxxxx31.wav：レアの選択2
xxxxx32.wav：レアの選択3
xxxxx33.wav：レアの選択4
xxxxx34.wav：打たれる1
xxxxx35.wav：打たれる2
xxxxx36.wav：打たれる3
xxxxx37.wav：死ぬ1
xxxxx38.wav：死ぬ2
xxxxx39.wav：仲間の死への対応1
xxxxx40.wav：仲間の死への対応2

自伝のカスタマイズ：キャラクターの自伝をカスタマイズボタンを使って書き換えることができます。文書をクリックしてそれを編集するだけです。「ファイルをエクスポートする」を選択してそれを他の人と共有することもできます。詳しくはReadmeファイルをご覧ください。

AI書記法：カスタムAI書記法についての情報については、CD1に入っているスクリプト・コンパイラ・ドキュメント（英文）を参照してください。このファイルはMicrosoft WordかWordPadを使って読むことができます。

◆エクスポート

これを使うと『アイスウィンド・デイル』の他のゲームモードでそのキャラクターを使用するため、お使いのコンピュータにキャラクターを保存することができます。ポイント、経験値、レベル、クラス、所持品などといったキャラクターの現在の状態が保存されます。

◆テキストファイルの出力(OUTPUT TEXT FILE)

このボタンをクリックすると、キャラクターの状態をテキストファイルに出力することができます。このテキストファイルはキャラクターと同じ名前になります。通常このファイルは今の保存したゲームのディレクトリに入れられますか、ゲームをまだ保存していない場合は(たとえば、新しいゲームを始めたばかりの場合)、このファイルは保存されたゲームの「初期設定」フォルダに入ります。

・メイジとプリーストの呪文画面

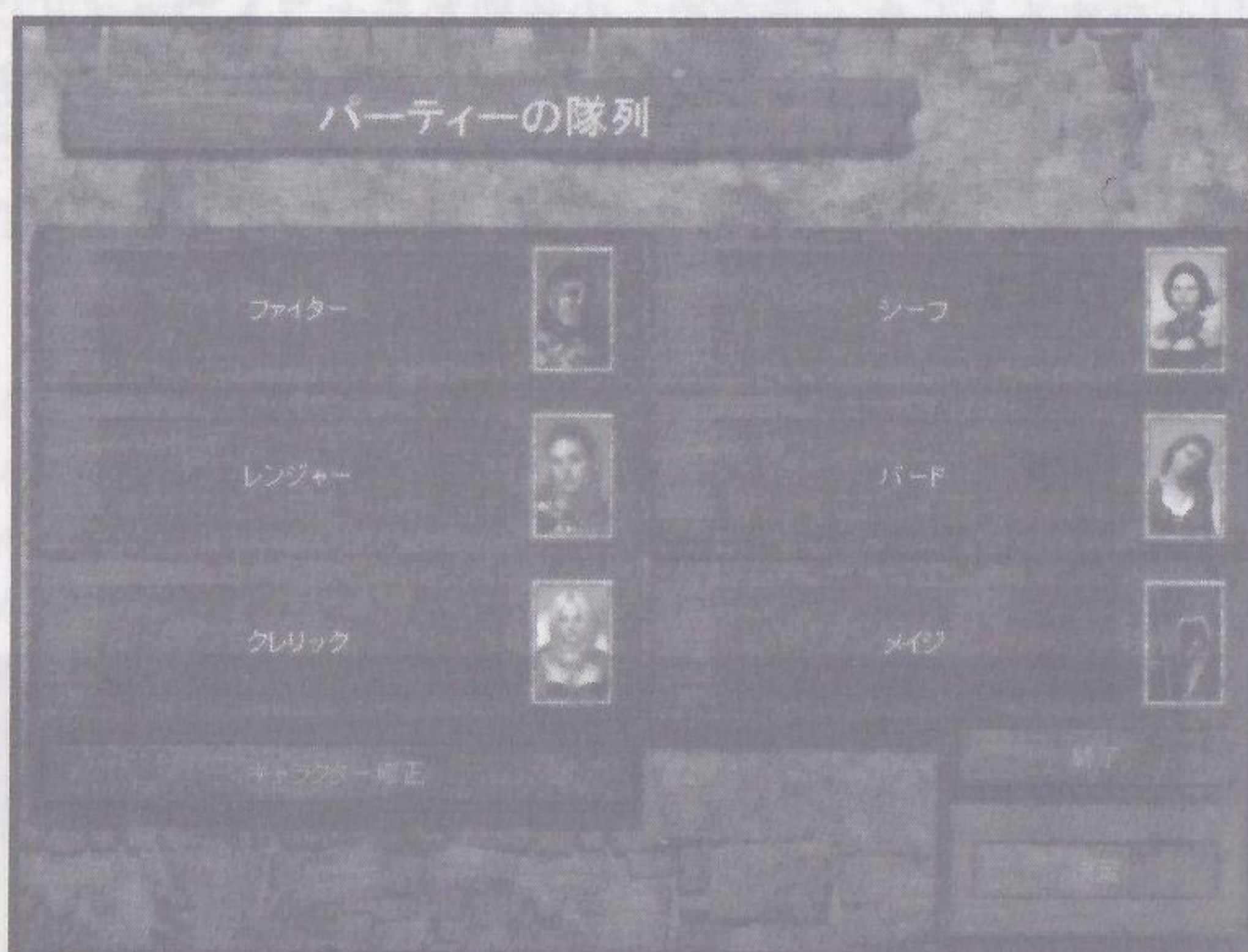
メイジとプリーストの呪文を選択するための画面です。

メイジやプリーストが知っている呪文は右側に表示されます。呪文のアイコンを右クリックすると、呪文の説明文と一緒に表示されます。このアイコンをクリックすると呪文を記憶できます。記憶済みの呪文は左側に表示されますが、キャラクターが休息する機会があるまでは暗く表示されたままです（P.21の休息ボタンを参照してください)。呪文はそれらが記憶されて初めて唱えることができます。

メイジやプリーストの記憶済みの呪文は左側に表示されます。呪文を詠えるキャラクターは、睡眠をとる毎にこのエリアの呪文を記憶してそれらを唱えることができるようになります。この記憶された呪文のエリアが一杯になってから、別の呪文を覚えたい場合は、記憶済み呪文をクリックしてください。するとその呪文を削除できます。

ICEWIND DALE™

・パーティーの隊列画面

パーティーの隊列
ファイター
シーフ
レンジャー
バード
クレリック
メイジ

この画面を使うとパーティーの隊列を変更することができます。マルチプレイではキャラクター調整画面とも呼ばれています。この画面の詳細はP.38を参照ください。
この画面を使うとキャラクターを削除したり、新しいキャラクターをインポートしたり、あるいは複数のプレイヤーによるゲームで、それぞれのキャラクターのパーミッション（参加許可）を変更することも可能です。作成されたそれぞれのキャラクターは名前で区別されます。名前（または空のボックス）をクリックすると、サブメニューが表示されるのでキャラクターを削除（既にスロットにキャラクターがある場合）したり新しいキャラクターを作成（スロットに何もないとき）したりすることができます。キャラクターを削除すると、それらは無くなり永久に記録から失われます。

新しいキャラクターをインポートするには「キャラクター作成」を選択してキャラクター作成画面を一覧します。『アイスウィンド・デイル』にキャラクターをインポートする場合、そのキャラクターはレベル1からスタートします。

・オプション画面

◆セーブ、ロード、ゲーム終了：

これらのボタンを押すと、各種ゲームデータを保存したり、今のゲームを捨てて前に保存したゲームをロードしたり、あるいはゲームを中止してメインメニューに戻ることができます。

◆グラフィックの設定：

明るさ／コントラスト：画面の明るさとコントラストを調整できます。
色数：あなたの使用しているシステムに合わせて色数を16ビット、24ビット、32ビットに切り替えることができます。このページに記載のその他のグラフィック・オプションは『アイスウィンド・デイル』のシステムに不具合がある場合のみご使用ください。表示エラーの訂正の仕方についての最新情報についてはReadmeファイルを参照してください。

スタティックアニメーション：ゲーム画面の背景で使用されるアニメーションをオン／オフできます。これをオフにするとゲームのパフォーマンスが上がります。

トランスルーセントbit：このオプションを使うと、半透明性のオン／オフを切り替えることができます。ゴーストやシャドウなどには半透明のものがありますが、この項目をオンにするとそれらにしっかり色を付けることができます。呪文の効果は半透明にはなりませんが、これを使うとスピードの遅い機種ではパフォーマンスが改善されます。

トランスペアレント・シャドー：このオプションを使うと、キャラクターの足下の影を透明にすることができます。このオプションをオフにするとゲームのパフォーマンスが向上します。

◆サウンドの設定：

このメニューではゲーム中に用いられる色々なサウンドのボリューム設定をそれぞれ変更することができます。

キャラクターサウンド：各種の効果音のオン／オフを切り換え、または、キャラクターがあなたの操作に反応して発する台詞のボリュームを変更することができます。

環境オーディオ：このオプションを使うとCreative Environmental Audioが使用できるようになり、オーディオ環境のリアルな音を楽しむことができます。このオプションを起動するには、Sound Blaster Liveなどの「EAX」技術をサポートしたサウンドボードを使う必要があります。

◆ゲームの設定：

ツールチップ表示時間差：どれだけ速くツールチップを表示させるかを設定します。スライダーを左にすれば待ち時間は短くなります。

注：ゲーム中に「Tab」キーを押せば、すぐにツールチップを表示させることができます。

マウススクロールスピード：マウスが画面端にあるときにゲーム内の画面をスクロールさせるときの速度を設定します。

キーボードスクロールスピード：矢印キーを用いて画面をスクロールさせるときの速度を設定します。

難易度：ゲームの難易度を調整します。

注意：ゲームの難易度を中等度以下にすると経験値の入手ポイントにペナルティが付きますが、難易度を高くしてゲームをプレイしてもボーナス点は付きません。

常にディザあり：これを使うと通常キャラクターが隠れてしまうような障害物を通過しているときでも、表示を点滅させ、所在をわかるようにすることができます。

グループインフラヴィジョン：選択したグループの中にその能力を持つ者がいればグループ全体でインフラヴィジョンの恩恵を受けることができるようになります。

天候：この機能を停止するとすべての天候効果をなくすことができます。これを使うとローエンドの機種によってはパフォーマンスが向上する場合があります。

レベル毎の最大ヒットポイント：レベル増加用のヒットポイントのランダムロールのオン／オフを切り替えます。これがオンのときは、キャラクターがレベルアップする際、最大のヒットポイントを受けます。これがオフのときは、キャラクターがレベルアップする際、特別ヒットポイントがランダムで決められます。

血痕：ゲーム中の血を流したり、過激な被害をこうむったり死ぬといった暴力的なアニメーション効果のオン／オフできます。

フィードバック：これを使うと、ゲーム中に表示される各種のマーカーやガイドの表示速度を変更できます。また、ゲーム中に表示される各種のメッセージのスイッチをオン／オフできます。ゲーム中にフィードバックを設定するときに「攻撃ロール」を表示させることができます。

「攻撃ロール」については、P.59の「戦闘」の項を参照。

ヒットロールを表示させる場合、以下のフォーマットでダイアログ・ウィンドウにそれぞれの攻撃における役割を表示させます。

X + Y = Z　　X = ヒットする基準
Y = 任意のプラス要素
Z = ヒットロールの合計

ここで、Yはキャラクターに関係しないボーナスポイント／ペナルティポイントの合計です。これには呪文効果、疲労などがあります。ストレングス、デクスタリティ、魔法の武器などのボーナスとペナルティなどはキャラクターのTHACOに直接適用されます。

オートポーズ：このパネルでゲームがどのような状態のときに自動的にポーズさせるのかを設定することができます。

●その他の機能とショートカット・キー

『アイスウィンド・デイル』を操作する多くのキーをショートカット・キーに変更することができます（クイックリファレンスカードとP.32のオプション画面を参照）。

クイックセーブ：キーボードの「q」キーを押すとゲームを簡単に保存することができます。このクイックセーブ機能を使うとゲームを常に、クイックセーブというラベルのついたセーブ欄に保存することができます。

クイックロード：シングルプレイだけの機能ですが、キーボードのCtrlキー＋Ｌキーを押すと、最後に保存したゲームファイルをすばやく呼び出すことができます。

パス検索：『アイスウィンド・デイル』のファイル検索機能に不満があるときは、環境設定用ユーティリティのパス検索ノード用のボックスが準備されています。AI機能を増減させるには、ノードの数を変えてください。このレンジは2,000から32,000まで変えることができます。この値を4,000以上に上げると移動コマンドに対する反応性を犠牲にしてパス検索のノード数（指定した目的地まで到着する確率）を引き上げます（たとえば、あなたがキャラクターに行かせたいと思っている場所に到着させる方法について彼らが今までに比べて少し長く「考える」ために反応速度そのものは遅くなります）。

パーティーの健康度の参照：キーボードの「.」キーを押すと、パーティーの現在のＨＰ／最大ＨＰを顔グラフィックに表示させることができます。

●その他の情報

疲労：キャラクターが最高の効率で活動することができるのはゲーム内で連続24時間までです（実時間で2時間）。24時間以上ゲームを続ける場合、4時間毎にすべての役割に対して累積的に－1ポイントの減点が付きます。休息を取るとこのペナルティはなくなります。

酔い：飲酒による酔いもキャラクターの状態に影響します。平均的なキャラクターであれば約5回飲酒すると酔い始めますが、これはキャラクターの体質(コンスティテューション)によって異なることがあります。酔ったキャラクターは士気でボーナスを獲得できますが、攻撃、ダメージ、攻撃速度など、他のほとんど全てのものに対してペナルティーが課せられます。酔いの程度がひどいほどボーナス／ペナルティが大きくなります。酔いの効果は時間が経つうちに覚めていきます。

インフラヴィジョン：キャラクターやモンスターの中にはインフラヴィジョンを持つものがいます。この能力があるキャラクターはたとえば暗いところでも対象物の熱を感じてよく見ることができます。

アーマー着用時の制約：デュアルクラスかマルチクラスのキャラクターで、クラスの一つに鎧制限がある場合（シーフ、メイジなど）、クラスで使用できない鎧を着ると、メニューオプションが変化することがあります。キャラクターが着用している鎧によっては画面下のボタンで暗くなっているものがあるでしょう（シーフが鎧を着用しているとシーフ能力を発揮できません）。マルチクラスあるいはデュアルクラスのメイジは鎧を着ていても、呪文を覚えることはできますが、鎧を脱ぎ捨てない限りその詠唱はできません。

●マルチプレイヤー

この『アイスウィンド・デイル』のマルチプレイはゲームコンセプトにおいてシングルプレイと同じです。両者の最大の違いは誰がゲームに参加するかです。シングルプレイでは、あなたが6人全員のキャラクターを作成します。しかし、マルチプレイでは、1人から6人のプレイヤーが一緒に冒険でき、協力プレイを楽しむことができます。

ここで順を追っていくつか定義しておきます。リーダーとは、誰がゲームに参加できるのか、どのような種類のキャラクターがゲームに使用可能か、またゲームに参加するプレイヤーが実際に持っている能力（ゲームをプレイするという意味で。以下のパーミッションの説明を参照）がどのようなものであるのかなどの問題を管理するプレイヤーのことです。リーダーにはゲームで2人以上のキャラクターを管理でき、かつ他のプレイヤーにキャラクターを割り当てる能力があります。サーバーとはコンピュータのことで（通常リーダーのコンピュータですが、そうではない場合もあります）、それぞれのプレイヤーのクライアント機のさまざまなゲーム状態を調整するものです。プレイヤーとはゲームで1つ以上のキャラクターを操作する人のことです。キャラクターとはシングルプレイのキャラクターと同様のあなたの分身のことで、マルチプレイは他のプレイヤーによって操作されます。

・ゲーム開始

マルチプレイ（セッションともいう）を始めるには、まずマルチプレイの状態を選択する必要があります。これをするには、メインメニューの「シングルプレイヤー」からマルチプレイ状態にゲームモードを変更することが必要です。これはメインメニューのゲームモードボタンをクリックして実行しますが、クリックするとマルチプレイの接続を表示するプロトコル画面が表示され、利用可能状態になります。

・プロトコル

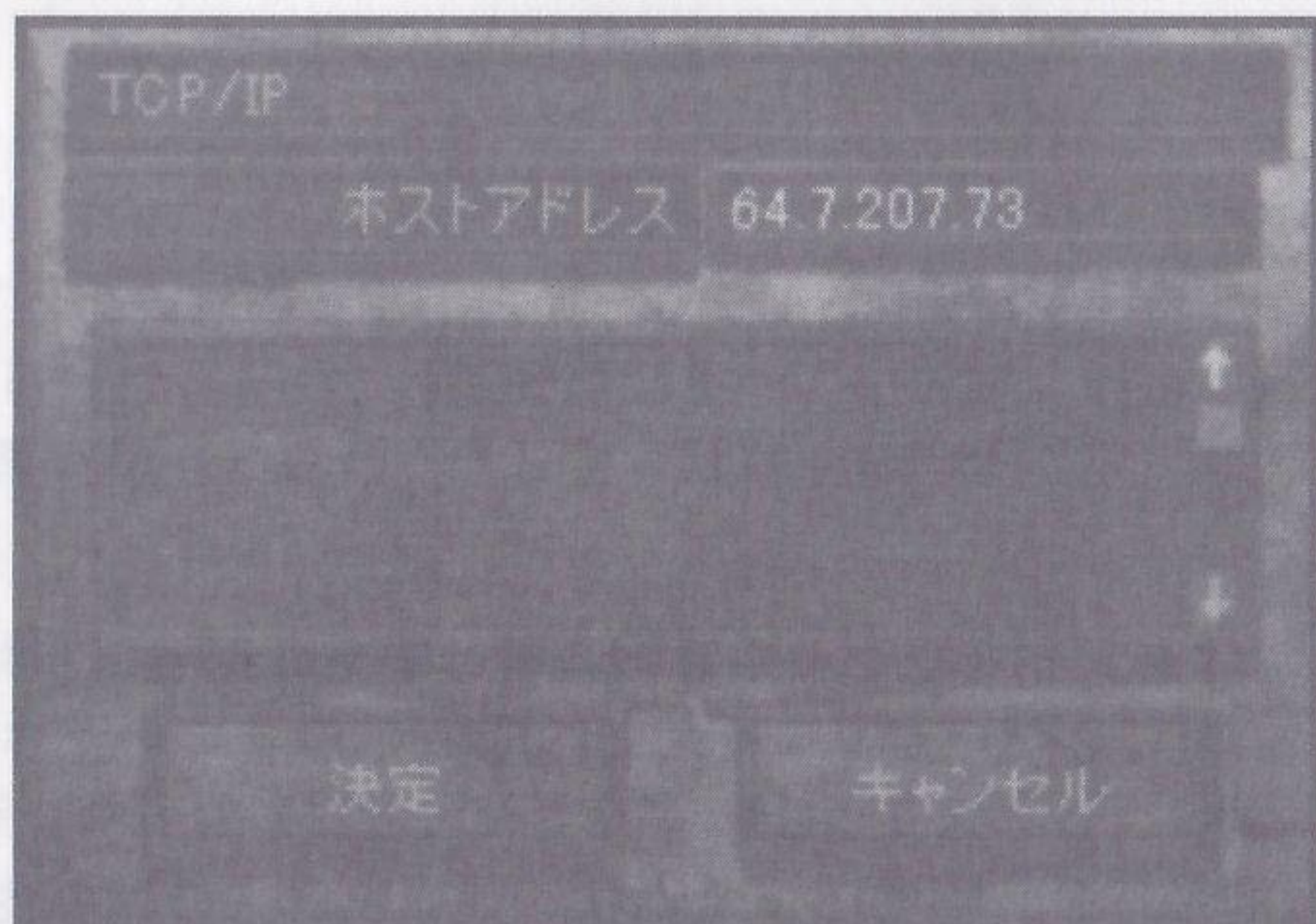
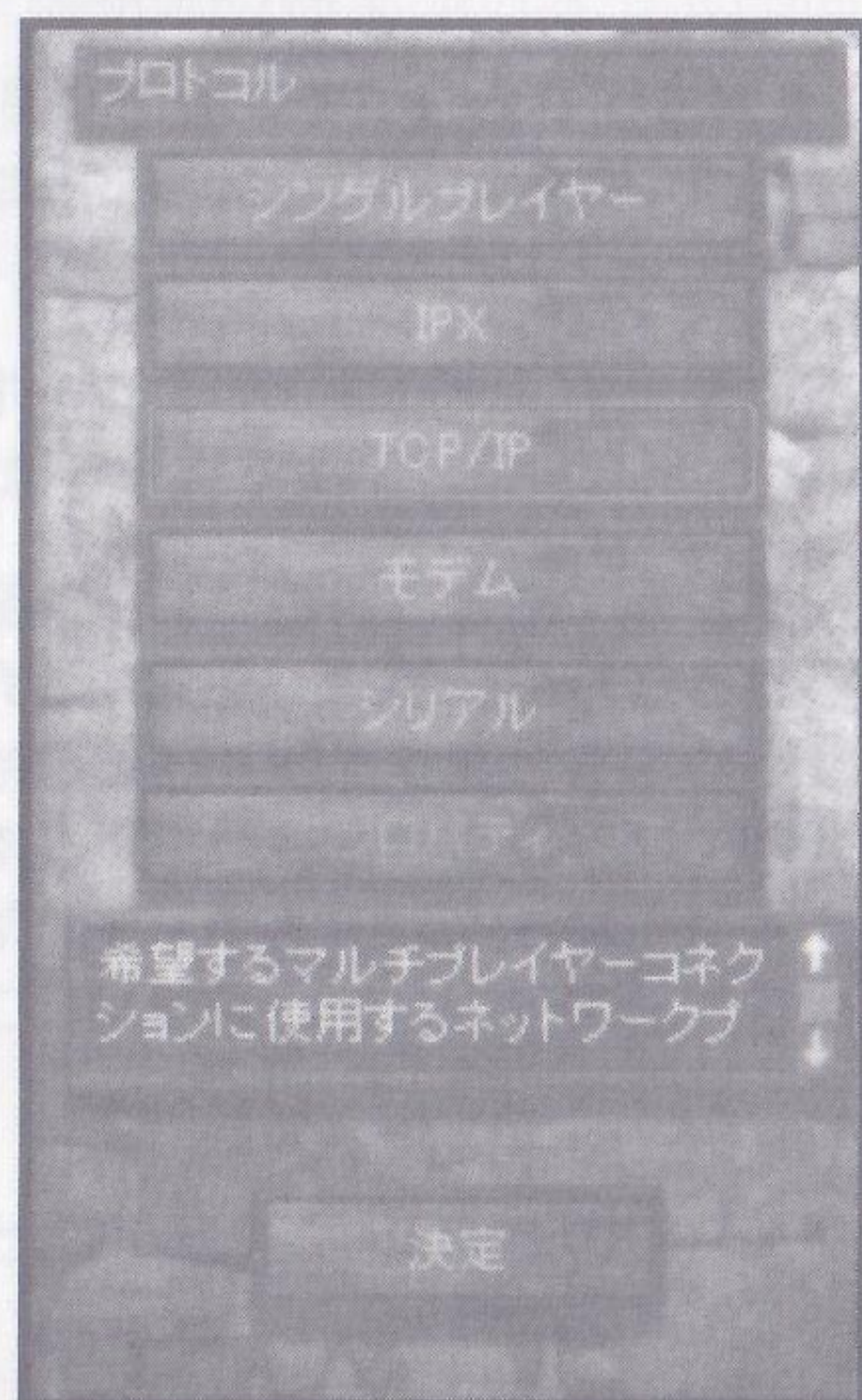
プロトコル画面から選択できる数種類のボタンがあります。

シングルプレイヤー：このボタンを押すと、シングルプレイモードに戻ります。

IPX：このオプションでは、メインメニューで「ゲーム参加」を選択するとIPXゲームのリストが表示されます。（「ゲーム参加」を参照してください。詳細は後述）

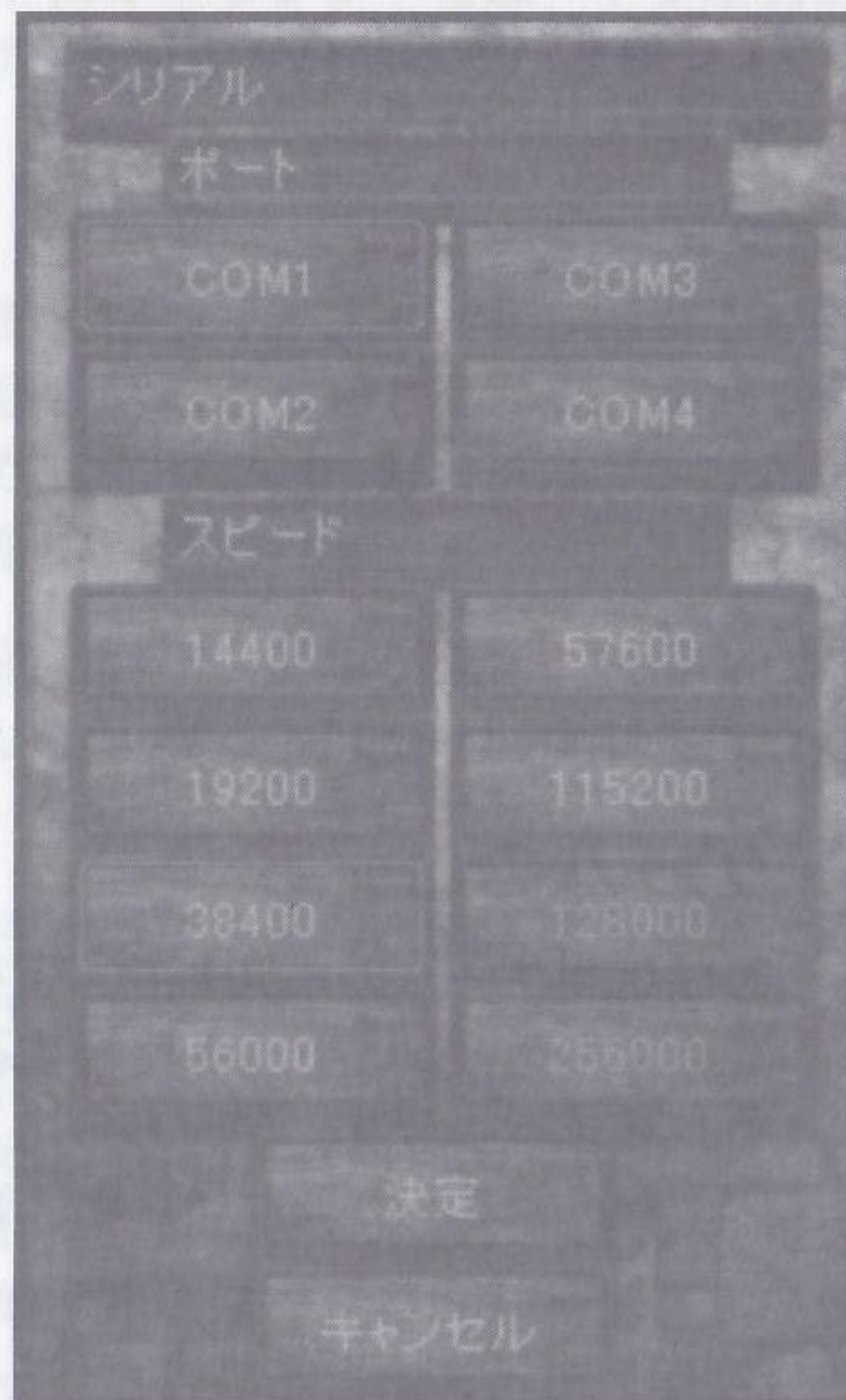
TCP/IP：接続画面が表示されたら、ホストプレイヤーのIPアドレスを入力してください。セッションが参加可能状態にあるときは、これで接続が完了です。ローカルエリアネットワーク上では、TCP/IPには自動検知機能があってゲームを自動的に設定します。

・自分のマシンのIPアドレスを確認するには：

インターネットに接続した状態で、Windowsの「スタートメニュー」から「ファイル名を指定して実行」で「winipcfg.exe」と入力して<OK>を押してください。

モデム：モデム接続をする場合は、ゲームに参加したりそのホストになったりする前に、画面下の「プロパティ」を選択する必要があります。「プロパティ」ボタンを選択すると、ポップアップメニューが表示されるのでその画面上で通信ポートとモデムの通信速度の環境設定を実行することができます。メインメニューに戻ってゲームに参加するときは（「ゲーム参加」を参照。詳細は後述）、ダイアルしたい電話番号を入力してください。その番号の入力がすむと、ゲームに接続されます。

シリアル：シリアル接続を選択すると、ゲームに参加したりそのホストになったりする前に画面下の「プロパティ」ボタンを押し、以下を選択する必要があります。ボタンを押すとポップアップメニューが表示されるので、シリアルクロスケーブルに使用する通信ポートと、その通信速度を選択します。

プロパティ：上記のオプションのいくつかでは、ゲームの種類を選択した後にも行わなければならないことがあります。希望する接続の種類の選択がすんだら、「プロパティ」ボタンをクリックして接続環境を設定する必要があります。

希望する種類の接続の選択が完了したら、画面下のボタンの「決定」をクリックするとメインメニューに戻ります。そこから、ゲームのホストになるのか、または既に進行中のゲームに参加するのかを選択します。

・ゲーム参加

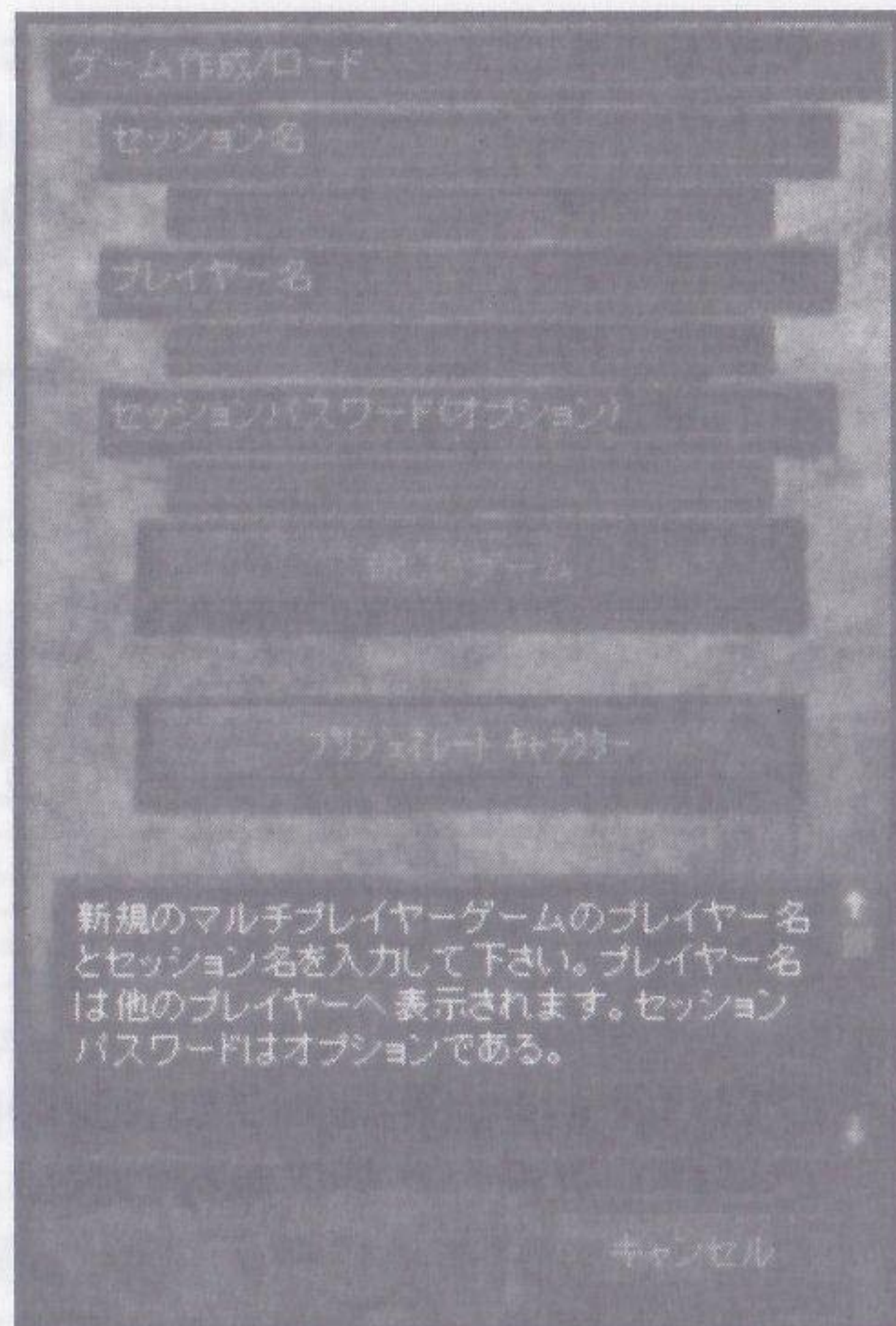
希望するマルチプレイ接続の種類を選択したら、メインメニューに戻る必要があります。そこから「ゲーム作成」ボタンをクリックして新しいマルチプレイヤーゲームを作成するオプションを選ぶか、または「ジョインゲーム」ボタンをクリックして別のプレイヤーがホストを務めるゲームに参加するオプションを選びます。セッションを作成する場合も、セッションに参加する場合も、次に表示される画面は次頁以降のキャラクター調整画面です。

・ゲーム作成

自分がリーダーとなって新しくゲームを作成する場合、新しいポップアップ・ウィンドウが表示され、「セッション名」「プレイヤー名」「セッションパスワード」のスペースと、「新しいゲーム」ボタン、「プリジェネレートキャラクター」ボタンがあらわれます。新しくゲームを作成するには、セッション名とプレイヤー名を入力します。

「プリジェネレートキャラクター」ボタンを使うとマルチプレイセッションが始まる前に、インポート用の一般的なキャラクターを手早く作ることができます。これは参加してすぐに行動したいプレーヤーのためのものです。プリジェネレートキャラクターをすると、キャラクター作成画面が表示され、簡単にキャラクターを作成することができます（前述のキャラクター作成を参照）。

ゲームを作成してからキャラクター調整画面に進みます。

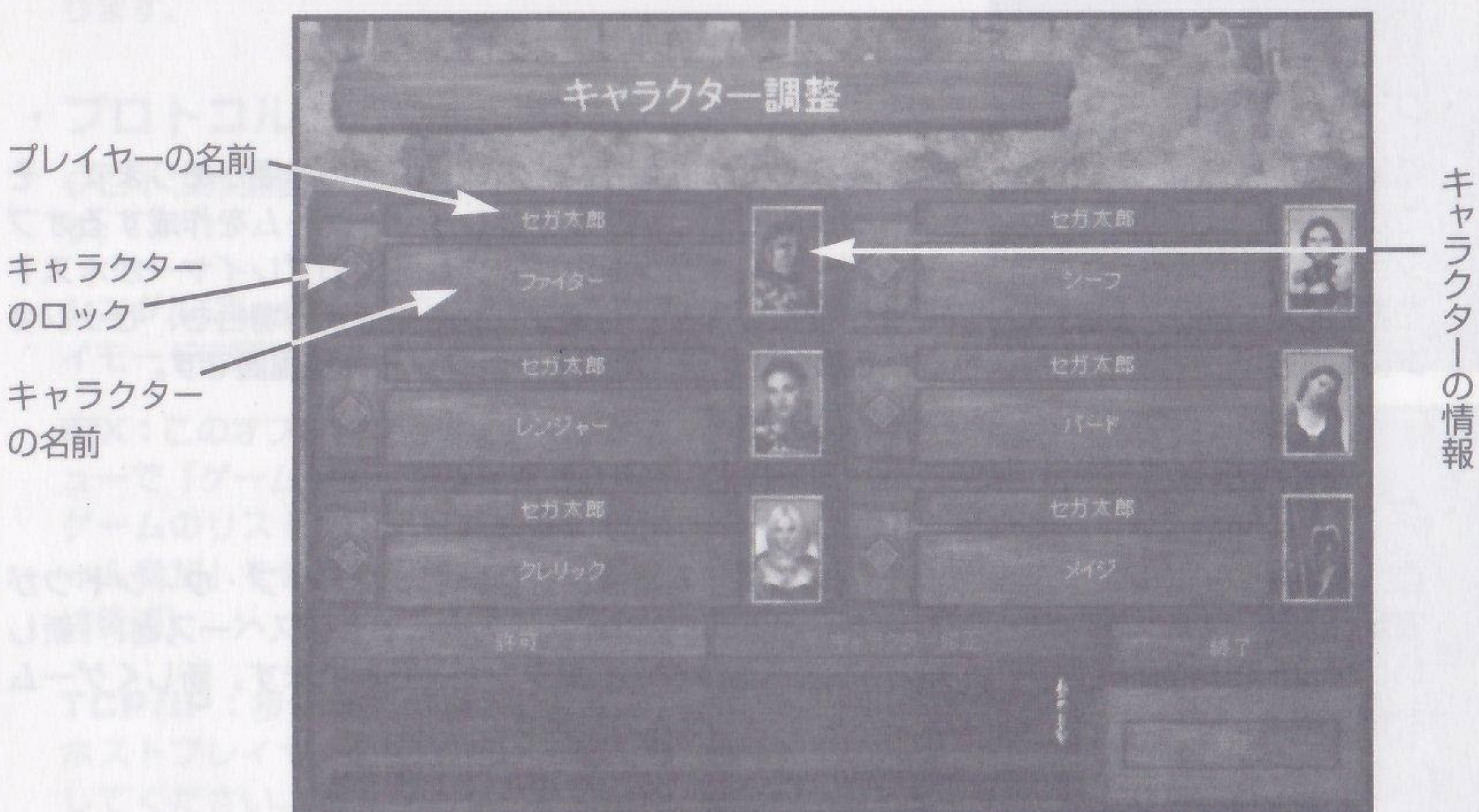
キャラクターがあなたのセッションに参加すると、(以下で説明する手順の最中や、実際のゲーム中にでも起こり得ます)、リーダーに知らせが行きます。リーダーはセッションへの参加の要求を無視することもできます（後述されるプレイヤー許可画面で設定します)。

・ゲームのロード

あなたがゲームのホストで、保存してあるゲームのマルチプレイを継続したい場合は、希望するマルチプレイヤーを接続する種類を選択してメインメニューに戻り、「ゲームをロードする」を選択します。ゲームのホストをしていないプレイヤーはゲームがロードされたらこのゲームに参加することができます。

・キャラクター調整

プレイヤーの名前

キャラクターのロック

キャラクターの名前

キャラクターの情報

キャラクター調整画面では、プレイヤーが操作するキャラクタースロットの割り当てやプレイに用いるキャラクターの作成を行います。リーダーはこの画面から許可やその他のゲーム設定をコントロールすることができます。

最初は、サーバーを動かしているプレイヤーがパーティーのリーダーとして設定されています。このリーダーは、セッション内のプレイヤーにキャラクタースロットの割り当てを行うことができます。プレイヤー名のスロットをクリックするとセッションに現在参加しているプレイヤー名の一覧が表示されるので、キャラクターを割り当てます。スロットのコントロールはどのプレイヤーにでも任すことができます。

キャラクター調整画面では、プレイヤーは自分のスロットにキャラクターをロードすることができます。これには「キャラクター作成」ボタンをクリックします。

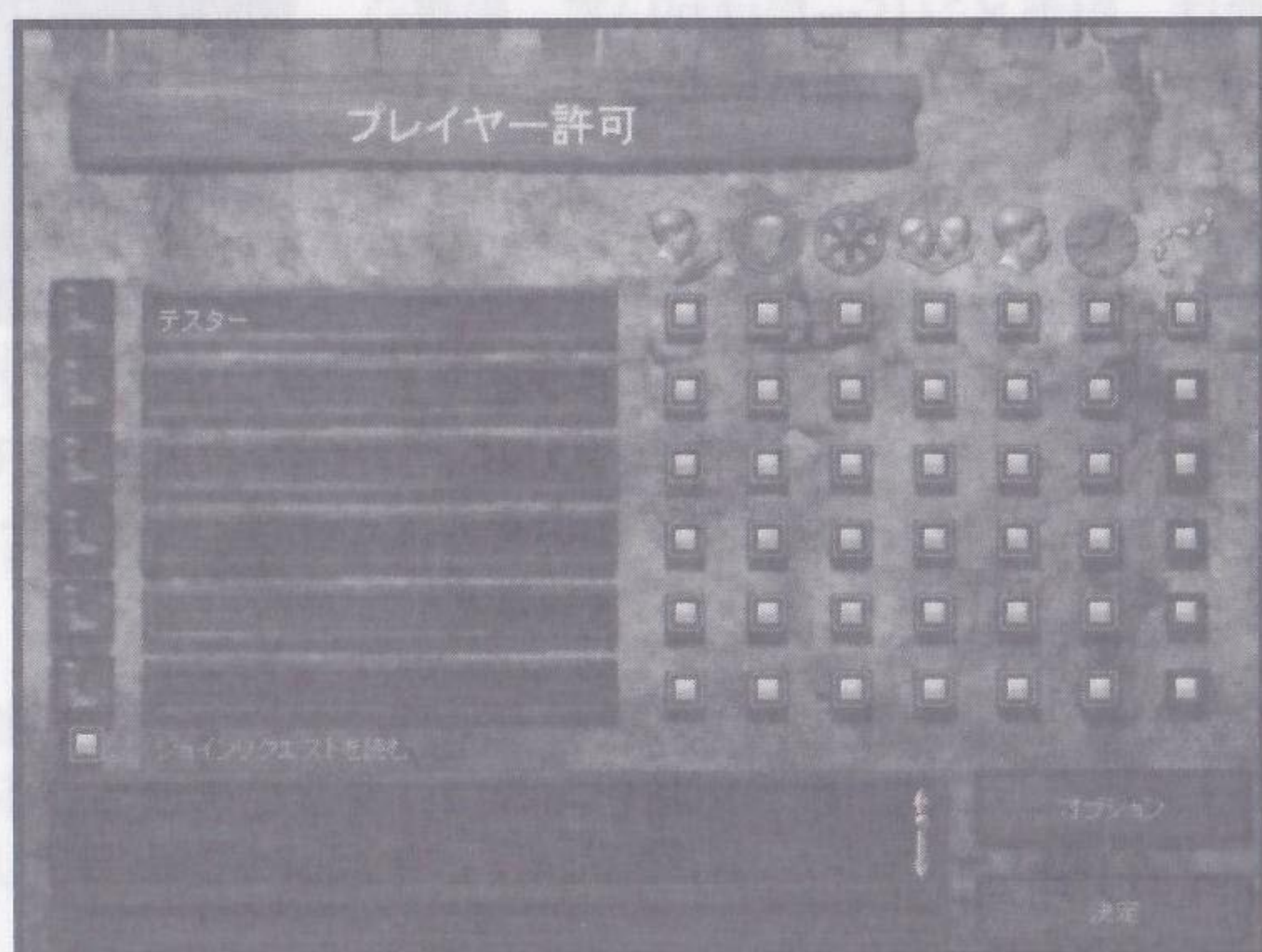
◆マルチプレイセッションでのキャラクター

マルチプレイでのキャラクターは、新たに作成するか、あるいは「インポート」ボタンを使って既にエクスポートされているキャラクターデータを読み込むこともできます。キャラクター作成は、シングルプレイと全く同じ画面で行いますが（P.10を参照）、リーダーがこの画面内のプレイヤー許可画面（以下を参照）で設定した制限を受けます。

作成したキャラクターは、キャラクター名をクリックするとウィンドウが開き、削除を行うことができます（現在実行中のキャラクターを削除しないと、同じスロットに作成を行う事はできません）。

キャラクターを作成あるいはインポートしたら、自分のキャラクターの左側にある『アイスウィンド・デイル』の木のアイコンをクリックして、キャラクターをロックして変更できなくします。プレイヤーがキャラクターを変更したくなったら、まずこの木のアイコンをクリックして「ロック解除」をしてキャラクターを編集できるようにしなければなりません。この「ロック」ボタンを押すことは、他のプレイヤーに「わたしは冒険に出かける準備ができた。さあ行こう」と言うのと同じことです。ゲームを開始するにはキャラクター全員がロックされていなければなりません。キャラクター全員がロックされると、ホストが「決定」をクリックしてゲームが始まります。

注意：『アイスウィンド・デイル』から『バルダーズ・ゲート』にキャラクターをインポートしたり逆に『バルダーズ・ゲート』から『アイスウィンド・デイル』にキャラクターをインポートすることはできません。

・プレイヤー許可（参加許可）

ゲームのリーダーも他のプレイヤーも許可画面で許可を見ることはできますが、許可を変更することができるのはリーダーの権利のあるプレイヤーだけです。リーダーはこれらの許可を自分が選んだプレイヤーに割り当てることができます。

これらの許可は、ゲーム内でプレイヤーが何をすることができるかを表わしています。許可には下記のものがあります。

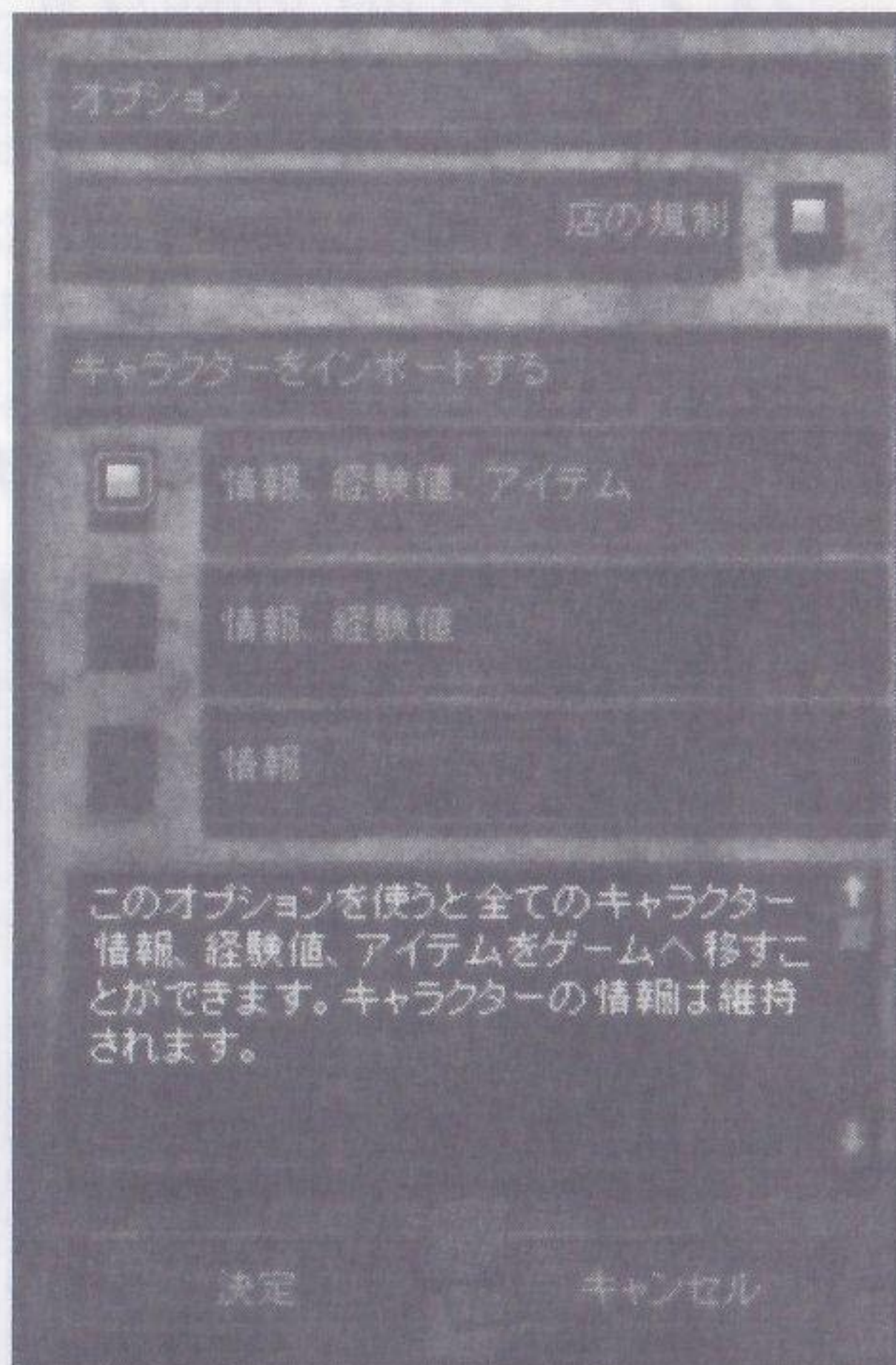
- キャラクターを変更する
- パーティーの所持金を使う／アイテムを買う
- 地域間の移動を行う
- 会話を行う
- 他のキャラクターの記録を見る
- ゲームをポーズする
- パーミッションを変更し、プレイヤーをゲームから削除する（リーダーの権限）

この「ブーツ」ボタンは各キャラクタースロットの左側にあり、これを押すとそのプレイヤーのゲーム参加を拒否します。このコマンドはホストのプレイヤーしか選択できません

◆オプション

プレイヤー許可画面で、リーダーが「オプション」をクリックすると、インポートの設定を行うことができます。ウィンドウが開いて、以下の3つの設定から選択します。情報のみ、情報、経験値、または情報、経験値、アイテムです。これら3つの設定値から1つを選ぶことで、リーダーはシングルプレイからマルチプレイや他のマルチプレイゲームにインポートできるキャラクターのタイプを制限することができます。

画面の上には、「商店を制限する」ためのスイッチもあります。キャラクターを商店に入ることができるように希望する場合は、相手メンバーだけがいて、敵愾心を持った生き物が近くにいない場合にかぎり、これをオンにしてください。

オプション
店の規制
キャラクターをインポートする
情報、経験値、アイテム
情報、経験値
情報
このオプションを使うと全てのキャラクター情報、経験値、アイテムをゲームへ移すことができます。キャラクターの情報は維持されます。
決定
キャンセル

◆参加リクエストを聞く

キャラクター許可画面には「参加リクエストを聞く」ボタンがあり、これによりリーダーがゲームへの参加要求を聞くか（ON）、既に十分なプレイヤーがいるので参加要求を聞かないことにするか（OFF）切り換えることができます。たとえば、リーダーが1人か2人のプレイヤーだけでゲームを行いたい場合は、OFFにします。

・マルチプレイの開始

プレイヤー全員がキャラクタースロットの左にある『アイスウィンド・デイル』のアイコンをクリックすると、「決定」ボタンで起動できます。リーダーが「決定」をクリックするとゲームが始まります。

・ゲームの中でのオプションやパーミッションの変更

キャラクター調整画面とプレイヤー許可画面は、マルチプレイでは左メニューボタン内のアイコンで開くことができます。これらの画面内での操作は、これまでに説明したとおりです。

●マルチプレイにおいて

・チャット

プレイヤー間で会話が行えます。コメントを発するには、チャットウインドウの入力欄をクリックし、コメントを入力します。特定のプレイヤーにだけコメントを発し他のプレイヤーにはわからないようにするには、プレイヤー名入力後、コロン（：）を打ち、続いてコメントを入れます。名前を入力されたプレイヤーだけがこのコメントを見ることができます。

日本語入力モードについて

マルチプレイのチャットでは、ローマ字入力によって日本語入力モードを使用することが可能です。テキストを入力する際、F3キーを押せば日本語入力モードに切り替わり、さらにF3キーを押すと"カタカナ入力"と"かながな入力"の2パターンから切替ができます。

注意：セーブデータのフォルダ名、キャラクター名、キャラクター自伝に日本語入力をしないでください。文字化けなどの不具合が生じる場合があります。

・NPCとの会話

マルチプレイでは、他のプレイヤーがNPCと会話を始めると、その内容に合うようウインドウのサイズが変わります。他のプレイヤーが会話を終えると、会話ウインドウは元のサイズに戻ります。ただし、あなたがチャットメッセージを入力中であれば、中くらい、または大きなサイズ（チャットラインのサイズ）のモードが続きます。

マルチプレイでは、プレイヤー全員がすべての会話を見る必要があります。これは、プレイヤーがだれもゲーム中の重要な部分を知らないでいることが決してないようにするためです。またこれにより、プレイヤー１が商人を殺す一方で、プレイヤー2がその商人と取引をしているというような混乱が起こるのを防ぐことができます。会話の間はプレイヤー全員がポーズの状態にあります。

・セーブとロード

シングルプレイと同様に、リーダーはプレイ中いつでもゲームを保存することができます。ゲームをロードするには、リーダーがゲームを抜けて再ロードをする必要があります。

・マルチプレイ中は、常に以下のことに留意してください。

1. **非同期性：**『アイスウィンド・デイル』は非同期的なゲームです。あなたがそのシステムが近くにある人とプレイしている場合は、それぞれのシステムに違うことが起こっているのを見ることもあります。このような別の違ったことが発生していても、行動の結果は常に同じであることに留意してください。

2. **探索範囲：**マルチプレイでは、同時にゲーム内の1つのエリアしか探索できません。つまり、このゲームではキャラクターたちは同じ地上のエリア内にしか広がることができないのです。それぞれのキャラクターはエリア内の建物や地下に入ることはできますが、キャラクター全員がエリアの端に集まり移動の準備が整うまでは、地上の他の場所に移動することはできないのです。

3. **ロード時間：**マルチプレイヤーゲームでは何をするにもデータの読み込み時間は多少長くなります。これはエリアの内部と外部のデータの両方をロードする必要があるからです（シングルプレイでは必要ないので、ロード時間は短くなります）。また、マルチプレイでは、一番ロードの遅いコンピュータを待たなくてはなりません。

4. **パーティーの所持金：**シングルプレイと同様に、すべての所持金はパーティーのメンバーで共有されます。

5. **経験値の共有：**シングルプレイと同様に、経験値はパーティーのメンバー全員で平等に分配されます。

6. **リーダーによる管理：**リーダーはプレイヤーがゲームで実行できるすべてのことを管理します。たとえば、プレイヤーを追い出してキャラクターを他のプレイヤーに割り当てることも可能です。リーダーがプレイしているのが、あなたが望んでいる種類のゲームであるのかをよく確認してください。あなたが不正に改造されたゲームを希望する場合は、その種のゲームに参加したり、自分で開始したりすればよいでしょう。しかし、あなたがこうした不正改造、編集を受けたゲームキャラクターや協力プレイをするつもりのないプレイヤーからの干渉を受けずにクリーンなゲームを楽しみたいのであれば、そうした同志を探す必要があります。

THE SPINE OF THE WORLD

スパイン・オブ・ザ・ワールド

スパイン・オブ・ザ・ワールド

フェイルーンとノース

ノースはフェイルーンの中のほんの小さな地域にすぎない。このことだけでも、トーリルの世界がいかに広大かが分かるはずだ。そなたが今から読もうとしているこの文書の内容の多くは、私がかつて読んだ、何人もの著者によって記された『荒野の書』という名の書物に由来する。これは示唆に富むよくできた書物で、そなたの旅に役立つたくさんの情報が見つかるだろう。旅立ちの前に見つからなくとも、旅立ちの後には見つかるはずだ。

ノースは冒険家や開拓者たち、それに冒険のためではなく生活のために移住してきた私のような者をも魅了してやまない広大な荒野である。この荒れ地は、ドワーフの要塞の洞窟めいた残骸やら、古代文明の遺跡やら、辺境の地を切り開こうとひっきりなしにやって来る開拓者や探検家やらでいっぱいである。開拓者や探検家のなかには、サウスの文明社会を統べる税金や法律や都市の監視から隔絶された場所を探しにやって来る者もいる。

フェイルーンのどの地方を旅しても、ノースについてはいくつもの名前で呼ばれている。つまり、「バーバリック」であるとか、「バーバリアン・ノース」、「バーバリック・ランド」、「フロンティア」、「ノース」、「サヴェージ・フロンティア」、「ワイルドランド」といった具合である。しかしそれがどのような名前であれ、ノースはまず第一に自然によって支配された場所である。雪に覆われたぎざぎざの峰々が連なり、高山森林が延々と広がる荒々しい土地なのだ。

イーストヘイヴンは、なんとか生き残ろうと大地にしがみついている、寒さが厳しい多くの小さな集落の中の一つにすぎない。ここの住人たちは忍耐強いが、生活は過酷であって、イーストヘイヴンで起こる戦争と言えば自然の力との闘いのみである。

エヴァラード

・アイスウィンド・デイルの世界

『アイスウィンド・デイル』は、AD&Dの『フォーゴトン・レルム』の戦闘世界のなかで繰り広げられる。より詳しくいえば、フェイルーン北方の荒涼とした土地で繰り広げられる。フェイルーンとは、アビア=トーリルといういっそう広大な世界のなかの一大陸である。そして、アビア=トーリルは一般にはトーリルと呼ばれている。アビア=トーリルという名称は古い言葉であり、「生命のゆりかご」を意味し、今日の日常会話ではめったに使われない。

アビア=トーリルは地球と同じ程度の大きさの惑星である。その地表にはいくつかの大きな陸地が点在しており、北半球には一つの大きな大陸がある。この北半球の大陸は、西方がフェイルーン、東方がカラ=タール、南方がザカラとそれぞれ呼ばれている。本書のおもな目的は、この巨大な大陸の北方、それもとりわけスパイン・オブ・ザ・ワールド山脈に沿ったフェイルーンの地域について論じることだ。

（フォーゴトン・レルムに関するいっそう詳しい情報については、ウェブサイトhttp://www.wizards.com/ForgottenRealms/を訪問するとよい。そこでは、エルミンスターの話や、ミンティパーの歌、ノースの長い冬の夜を楽しいものにしてくれる伝承などが見つかるだろう）。

・ノースの暦

フォーゴトン・レルムの暦を理解することは、ゲームのなかで日付のうらに隠された意味を知るためだけでも大切だ。トーリルの1日は24時間であることから、ノースの日時は24時間時計を使って表される。時間をより簡単に示すために、この地ではAM（午前）、PM（午後）という慣習が使われている。ノースの1年は360日からなり、12の月はそれぞれ30日からなる。各月には10日からなる1週が3つある。ただしノースでは、日は月に関連させて表す（つまり、日にちはある月の30日のなかの1日であって、週のなかの1日ではない）。月については以下の表にまとめてある。それぞれの月の名称、その月の通称、ついでに各月にほぼ対応するグレゴリオ暦の月をも挙げてある。

名称	通　称	グレゴリオ暦の月
ハマー	真冬	1月
アルテュリアック	冬の爪または寒さの爪	2月
チェス	日没の月	3月
ターサック	嵐の月	4月
マータル	感傷の月	5月
キソーム	花の季節	6月
フレームルール	夏に乗ってくる月	7月
エレアシアス	太陽の高い月	8月
エレイント	薄れていく月	9月
マーペノース	落ち葉の月	10月
ウクター	腐敗する月	11月
ナイトール	幕を下ろす月	12月

年は、「デイルレコニング」（DR）として知られる方式に則って数字で表される。この方式は、人間がノースの森のなかでも比較的開けた地域に移住することをエルフの宮廷から初めて承認された年を起算にしたものだ。

フォーゴトン・レルムのマニアに説明を加えるなら、アイスウィンド・デイルの出来事はフォーゴトン・レルムの時代よりも過去へと遡ることになる。つまり、このゲームは「冷たい魂の年」である1281DRのエレイント（薄れていく月）に時代設定されているのである（この年は、R・A・サルヴァトーレがその著書のアイスウィンド・デイル三部作で述べているように、ドリッズドが地表へとやって来る16年前である）。よって、君たちのキャラクターはゲームを通じて冒険を重ねるにつれて、文字どおり歴史を作っていくであろう。キャラクターの行動が何十年、何百年か前の出来事のように感じられることもあるかもしれない。

◆『アイスウィンド・デイル』での時間

『アイスウィンド・デイル』での1ゲームラウンドは、実際の時間の7秒間である。AD&Dのゲームでのラウンドは60秒であり、したがって『アイスウィンド・デイル』での時間は標準的なAD&Dのルール設定と比較するとほぼ10分の1となっている。1ターンは10ラウンド、つまりおよそ60秒である。これらの単位は、P.78～125、呪文説明のいくつかの箇所で使用されている。ゲームでの1日とは、ゲーム内で夜明けから日暮れとなりまた夜が明ける24時間を意味する。これは実際の時間の2時間あまりに相当し、よってゲーム内では時間が実時間の約10分の1にまで圧縮されている。パーティーが休息するたびに8時間が経過し、この時間は実際にゲームをする時間に換算するとおよそ45分に相当する。

●スパイン・オブ・ザ・ワールド

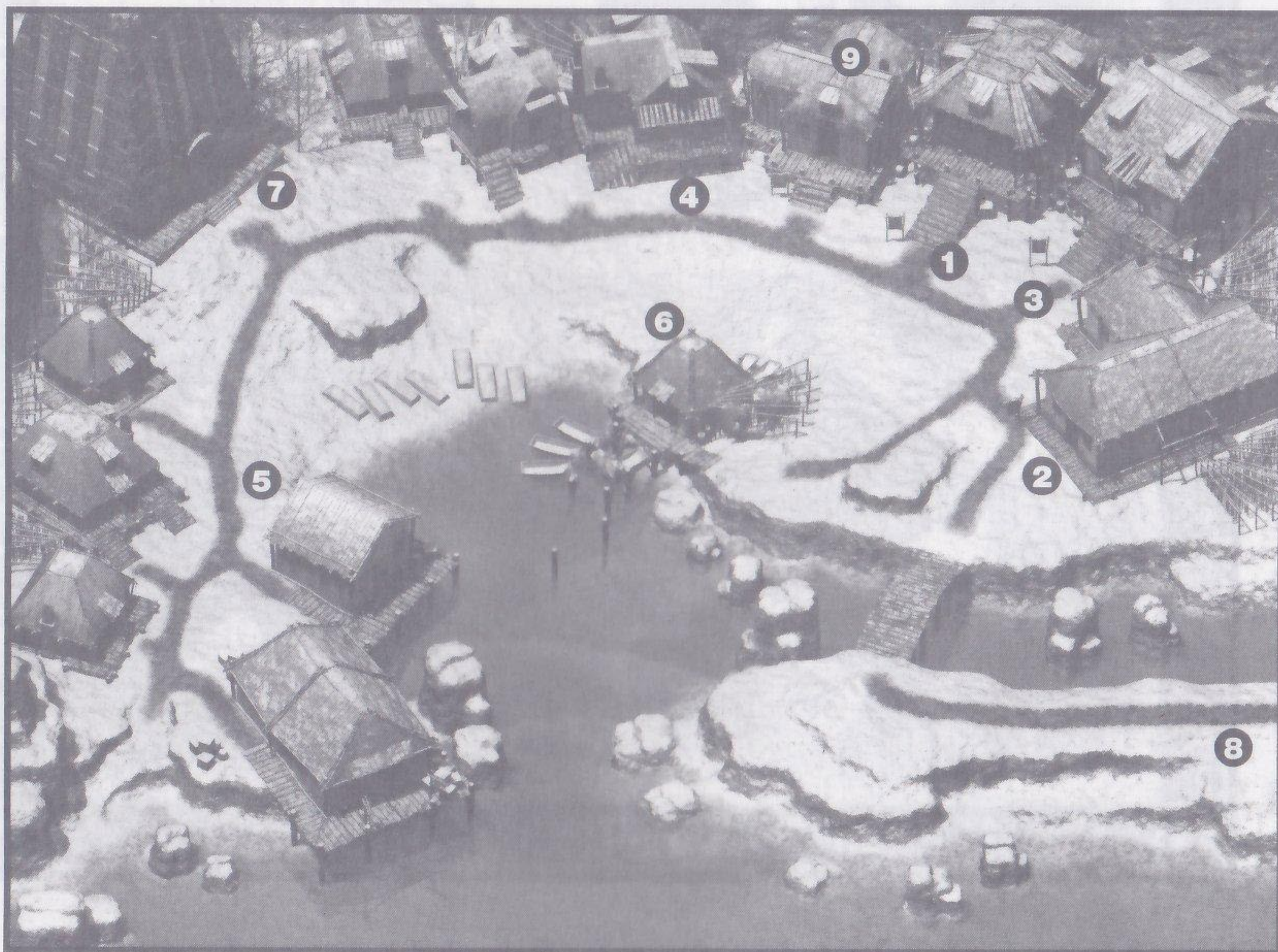
ノースについて何か言うことはないかだと？　俺は、エヴァラードがイーストヘイヴンについて記したいささか懐疑的な調子のこもった「完璧な」著作を見てしまったからな。俺は作家なんぞではないし、ノースについて紙に書き留めようなんていうのは、「剣の海」の水を飲み干そうとするような所業に思えるね。けれど、もし何か役に立つことだけしか書かないようにすれば、そうした骨折りも、しやすくなる。それに、次々やってくる隊商の隊長にノースの危険について説いて聞かせる手間が省けるんなら、ウィンターズクレイドル・タヴェルンで一杯やる楽しい時間も増えるってもんだ。

ほとんどの旅人は、ひどい寒さについて悪く言うくらいしかノースの話題がない。しかし、俺はこの地におよそ10年もの間住み続けているから、ノースについてたくさんのことを知ってるぜ。まずは、この地の移住者の集落について話すとしよう。なぜなら、ノースを訪れるどのような者にとっても、暖炉の煙突付きの屋根のありかを知って覚えることはさして難しくないからだ。

スパイン・オブ・ザ・ワールドをかすめ通る「クルダハル・パス」という山道は、イーストヘイヴン、クルダハル・ヴァレイ、それにクルダハルの町の3つの場所を通っている。ここいらを旅するときは、このルートから決して逸れないことだ。この道から逸れてしまうと、冬の雪にしろ、その雪のなかに潜む獣どもにしろ、たちまち危険に襲われちまうだろう。

さしあたって、次のことをよく肝に銘じておくことだ。スパイン・オブ・ザ・ワールドの近辺に生きる悪党どもは、俺のような寛大な手合いなどでは決してない、とな。

フロスガル

◇イーストヘイヴン

❶ ウィンタークレイドル・タヴェルン（酒場）

❷ スノードリフト・イン（宿屋）

❸ ポマブの店（商店）

❹ フロスガルの家

❺ アプセルの家

❻ ジェド老人の家

❼ テンプル・オブ・テンプス（寺院）

❽ クルダハルへの道

❾ ガスパー・ザ・フィッシュモンガー

都会暮らしが好きな奴にとっては、イーストヘイヴンはお気に召すものがほとんど見つからないところだろう。ここの住人は働き者で、いい奴らだ。このあたりの主な収入の源はというと、ナックルヘッド・トラウトという魚を釣ることだ。ただし、隊商と一緒にやって来た者ならば、こうした話は先刻ご承知だろうがな。ナックルヘッド・トラウトってやつはレルム以外の土地ではお目にかかれない魚だ。イーストヘイヴンの男たちがこのような荒れ地へとはるばるやって来たのは、概ねそのためなのさ。

町中での振る舞いについて、一つだけ忠告しておく。町中では決して刀剣を人前にさらすな。さもないと、あんたの旅はそいつを使う前に終わってしまうだろう。ノースの寒さは、サウスの連中が想像する以上にイーストヘイヴンの住人を逞しくしたのさ。

旅人が道中の寒さを吹き飛ばすために何杯か酒をやりたいというならば、ウィンタークレイドル・タヴェルンが良いだろう。ここはグリセラという名の親切な女主人がやっている酒場で、品揃えは最高とはいかないだろうが、ここ極北の地でこれ以上のところは望めない。

もし宿泊するつもりならば、スノードリフト・インを探すことだ。あんたの隊商にメイジがいて、旅でその呪文を使い果たしてしまったならば、特にそうするがよい。メイジはこれからの旅に備えて心をリフレッシュすることができる。

もし入り用の品があるならば、ポマブの店を探すことだ。ポマブはカリシートだが、それでこいつのことを悪く思わないように。ずっと口をつぐんでいろ。そうすれば、山道を踏破するのに必要なすべての品々が揃うだろう。だが、もしあんたが黙っていられないならば、クルダハルで補給することにしてもよい。クルダハルのガートはなかなか良い奴で、ポマブよりもはるかに扱いやすいらしい。ただしクルダハルはイーストヘイヴンからたっぷり60マイルはあるから、そこに着くまで我慢する余裕などないかもしれないがな。

町にはあんたの興味を引きそうなものがまだいくつもある。もちろん、いつでも遠慮なしに俺を訪ねてくるがよい。俺の家は町の北側にある。サウスについての話ならいつだって歓迎だ。もしあんたが美術品を見たいんなら、アプセル・ザ・スクリムシャンダーを訪ねてみろ。ひょっとしたら、サウスでもっと高値で売れるような作品を買えるかもしれないぞ。ボートが必要か？　または釣りのことで何か教えてほしいなら、ジェド老人を訪ねてみろ。ただし、一番いいのは午後だ。その時間ならば、奴はぐっすり寝て昨晩のワインの酔いから醒めていて、しかもその夜の酒をまだ仕込んでいないだろうからだ。

もしあんたがお参りか占いをしたいのなら、町の北西部にあるテンプル・オブ・テンプスを探せ。エヴァラードはこの寺院のバトル＝プリーストだが、お世辞にも愉快な奴とは言えない。幸いなことに、戦争や争いごとから遠く隔たったこの荒野では、エヴァラードに祈ってもらうことがあんまりない。だが奴にはそれがいらだたしくて、戦闘なんぞの機会に自分を誇示したいと思っているようだ。しかし、イーストヘイヴンにそんな機会は訪れそうもない。それだからこそ、俺はこの土地が気に入っているのさ。

フロスガル

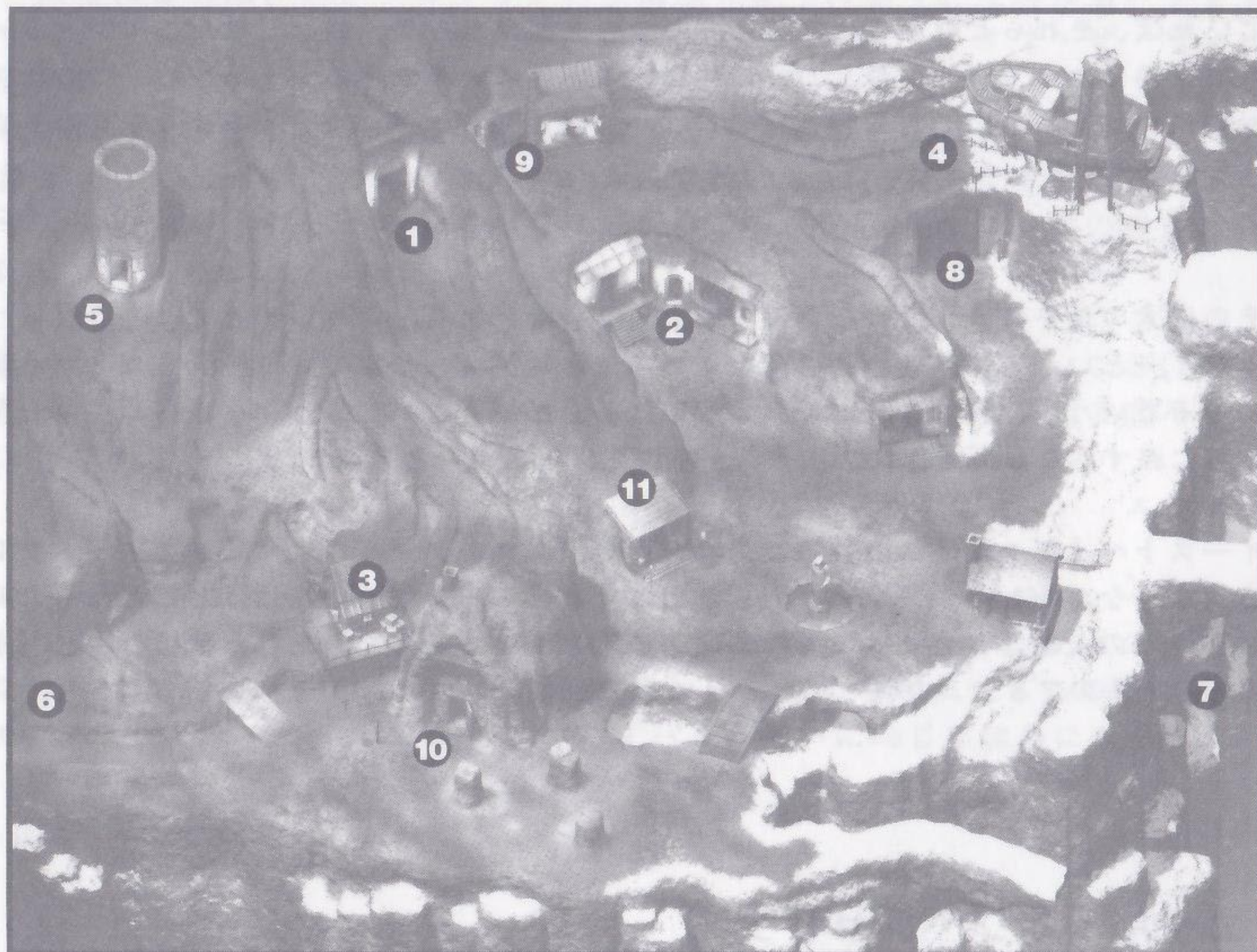
◇クルダハル・パス

クルダハル・パスは、この旅の中でおそらく最大の難所だ。というのも、この山道は徒歩か荷馬車でしか通行できないからだ。とはいえ襲撃者や略奪者はまれで、最大の危険はおそらく雪に閉じこめられることだろう。もし道中で雪に閉じこめられてしまったならば、キャンプするか、山道沿いにあるいくつかの辺鄙な農場のどれかを探してみることだ。父ジョワキン、息子ジャームシーとその姉がやっている粉挽き場がある。山道を見渡せる大きな時計塔や、ゴーソンの農家もある。彼らは皆親切で、夜の間喜んで旅人をもてなしてくれる。ただし、彼らに礼を言うのを忘れるな。もし避難場所や食事の場を提供してもらったならば、それ相応の金を渡すことだ。礼を欠いた客人の名前なんぞ、すぐに付近に伝わるぞ。それを肝に銘じておくように。

本道から道を逸れたり、一人きりになってはいけない。襲撃者を心配する必要はないとはいえ、ベア（熊）のような野生の生き物がウヨウヨいるからだ。山道の岩壁を巣にしてるというビートルのような奴らもいる。

イーストヘイヴンで休息をとって、まだ朝早いうちに山道のハイキングを始めるようお勧めする。というのも、クルダハルのオークの大木までは日帰り旅行どころではないし、太陽の光は旅の足どりを速めてくれるからだ。夜間はほとんど例外なく危険だぞ。

フロスガル

◇クルダハル

1. イブニングシェイド・イン（宿屋）
2. ルートセラー・タヴェルン（酒場）
3. ガートの用具店
4. エアーシップ（飛行船）
5. オリック・ザ・グレイの塔
6. クルダハル・パスへの道
7. ヴェイル・オブ・シャドウへの道
8. イルメイターの寺院（寺院）
9. コンランの鍛冶屋
10. アルンデルの家
11. 陶器屋

もしあんたがクルダハルを訪れたことがないなら、というか、最もほとんどの人がないんだが、その場合はノースが見せてくれる実に見事な景観の一つに臨む心づもりをしておけ。

クルダハルは、スパイン・オブ・ザ・ワールドの近辺に見られる数々の驚異の中の一つだ。つまり、この町全体が1本のオークの大木のまわりを取り囲んでおり、その大木からは温泉が湧きでていて、そいつの熱で周囲の雪は溶け、サウスの連中には一層お好みの気候となっているんだ。大木の根は、たくさんの建物を守ってくれている。そうした建物の中には、エイダンという名の愉快な奴がやっているイブニングシェイド・インとか、ウィットコームが何人かのホステスと一緒にやっているルートセラー・タヴェルンなんかがある（一杯やりにこの店へ立ち寄るようなことがあれば、アメリアによろしく言ってくれ）。

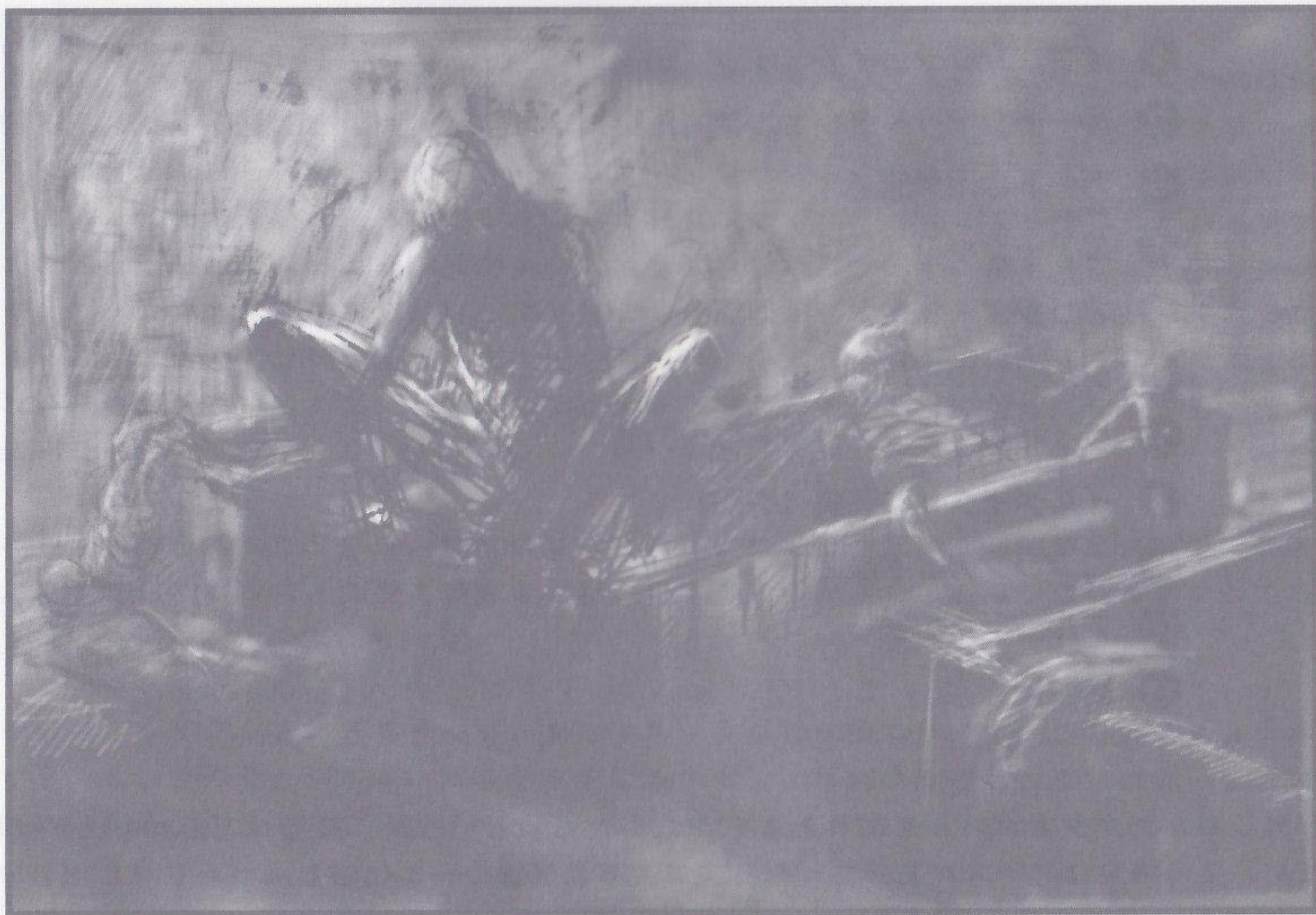
もし食料その他の必需品が不足していて、ここクルダハルで補給したいならば、ガートの用具店を探せ。ガートはへぼ歴史家で、もしあんたがちょっとした装飾品か文書か書物でも持っていれば、それらと引き替えに相当のお金を支払うだろう。奴はときたまエヴァラードと情報を交換しあっている。やりとりの内容はといえば、単なるニュースやら、この地方のどこかで失われたらしい不可思議な遺物についてやらだ（本書の巻末132頁の風変わりなアイテムを参照せよ）。

フロスガル

その樹木の近くには、奇妙な装置、つまり飛行船があるという。そして、そこにはフィドルベンダーという名の風変わりな錬金術師のノームが住んでいて、ポーションや解毒剤を売っているというが、私はそれ以外のことはほとんど知らない。もし聖なる務めを果たすためにさらに旅することができれば、それを直に見に行きたいところだ。

イーストヘイヴンにはこの種の術者はいないが、クルダハルにはオリック・ザ・グレイという、なかなか物知りのメイジがいるという。私はこの男についてはほとんど知らない。なぜなら、この人物は自分だけの世界に閉じこもっているからだ。ただし彼は町中に塔を持っていて、魔法のアイテムを扱っているということだ。

エヴァラード

◇ヴェイル・オブ・シャドウズ

ヴェイル・オブ・シャドウズは、クルダハルから北東へ向かってほんの数時間のところにある。ここはクリプトや墓のある大峡谷だ。それらクリプトや墓には、何世紀も前に遡る年代のものもある。よく晴れた日でも、渓谷の岩壁には影がまとわりついている。その影の中には、憎しみや飢えという重荷を一緒に担いながら移動しているものもある。この場所には用心せよ。

ここは、ノースの将軍だったクレッセラック・ザ・ブラック・ウルフの最後の休息の地であると言われている。

しかし、渓谷に入ってその噂が真実かどうか確かめようとした歴史家はいない。言い伝えによれば、クレッセラックの手は血のように赤く、足跡は雪の中を歩く冬のウルフ（狼）のそれのようであり、彼の部隊はスパイン・オブ・ザ・ワールドを越えた向こう側の町や村々のただ中に矢のように素早く攻め込んだという。彼の名は、それが語られるところでは呪いの言葉だった。彼が死んだとき、ありったけの勇気を振り絞ってスパインの地に住んでいた人々は、大いに胸をなで下ろした。クレッセラックの剣がその手から落ちた日は風がひゅーひゅーと唸り、彼の遺体は渓谷の中に安置されたという。

生者がこの渓谷に足を踏み入れても、何も良い結果は生じない。ここに潜んでいる影は、まったく手つかずのままになっている。悪しきものは、己の虚ろな報酬を糧にして生きるにまかせよ。

エヴァラード

エヴァラードの警告は最もだ。彼の言うことによく耳を傾けるんだな。そうすれば、あんたは生き長らえるだろう。死者は渓谷を徘徊しており、いつかはクリプトを離れなければならない。しかし、その理由を奴らに教えるな。もしこの警告を無視すれば、あんたはイーストヘイヴンとクルダハルの戦いに応じるはめになろう。

フロスガル

◇ノースの獣たち

ノースはハンターたちの楽園だと言われてきた。だがそうであるためには、まずは自分がハンターの側でなければならない。さもないと、狩猟の楽しみを味わうのは獣たちの方になってしまうだろう。

あんたがこうした獣と出くわさずに済むようお祈りする。だがもし出くわしてしまったなら、身体をズタズタにされる危険から抜け出すのに、この文章がいくらか助けになるだろう。

以下は、クルダハルとスパイン・オブ・ザ・ワールドで目撃されたと言われている獣たちの一覧だ。

◆ベア

こちらからなわばりに入っていったり、空腹のときに近くでたまたまこちらが出血したりさえしなければ、ベアは人間を避けようとするものだ。ノースのベアは巨大で力の強い動物で、刺激されると狂暴となり、その爪で木の幹をこなごなにすることだってできる。だから、ベアを避けようとして木の上に登ろうとするときは、このことをよく肝に銘じておくことだ。

ICEWIND DALE™

◆ビートル

不思議なことに、ノースには何種類ものビートルが生息している。小さなファイアー・ビートルから、もっと大きくて危険なジャイアント・ビートルやボンバディエ・ビートルにいたるまで、この生き物は洞窟や地下の穴蔵に層をなして密集する習性がある。この前の冬、一群のファイアー・ビートルがウィンターズクレイドル・ダルヴェンの地下貯蔵庫に侵入した。それ以来、イーストヘイヴンの人々はこいつらを警戒している。クルダハルのオークの大木とここの暖かさが、この地方にビートルを引き寄せるのかもしれない。その頑丈な外皮のせいで退治がやっかいで、普通は何度も剣や棒で打ちのめさないとくたばらない。

◆キャリオンクローラー

この生き物は、これまでヴェイル・オブ・シャドウズとの境のクルダハル近郊で一度だけしか見かけられていない。隊商の護衛が、「旅人のお荷物」をひねり出しにちょっくら持ち場を離れて餌食になったのだ。このときは矢でもって撃退したが、それ以来クルダハルでは、ヴェイル・オブ・シャドウズへの道を注意深く監視し続けている。

キャリオンクローラーは奥深い洞窟やゴミの穴や墓場に潜む習性がある清掃動物で、おもに腐肉や廃物を餌にしている。ただし、餌やなわばりを脅かされると、生きた獲物を攻撃することもあるという。醜悪な生物で、大きな緑色のヨトウムシにタコの頭がくっついたのような姿をしている。エヴァラードの考えでは、キャリオンクローラーはあるメイジの実験の産物であるらしい。しかし、それを裏づける証拠は見つかっていない。ものすごい悪臭を放つため、しばしば臭いによって近づいたことを知ることができる。

このばかでかい虫が実にやっかいなのは、その触覚の一触れで人間を麻痺させ、獲物が無抵抗な間に喰らってしまうことである。

◆グール

アンデッドの一種。アンデッドとは、かつては人間だったが、いまでは死肉をあさるよう変異してしまった生き物のことだ。ヴェイル・オブ・シャドウズに群棲していると言われる。精神の錯乱した生き物だが、ウルフのように狩りをし、獲物に忍び寄るときはハンターの狡猾さを発揮する。背を丸めて歩き、その手は長く伸びた爪へと変化している。獲物を爪で掴むときに、キャリオンクローラーのように相手を麻痺させることができる。だから、もし運悪くこの生き物に出くわしてしまったら、さっさと逃げ去るか、距離をとって遠距離から殺さなければならない。

◆ゴブリン

ゴブリノイドの種族の中でも、最もおぞましい害獣。小柄のヒューマノイドで、スパイン・オブ・ザ・ワールドに大量にはびこっていることが知られている。ハエのように繁殖しては互いに殺し合い、それを何度も繰り返す。クルダハルとイーストヘイヴンではめったに人を襲うことはないが、スパイン・オブ・ザ・ワールドの山々には無数のゴブリンがいると噂されている。ノースのゴブリンは粗末な斧や弓を使い、「司令官」たちに率いられているのが普通である。「司令官」とは、仲間を痛めつけることでなんとか自分に従わせている頑強なゴブリンのことだ。もしゴブリンを見かけたら、自分の存在を気づかれないように注意せよ。もし近くに奴らがいるならば、立ち止まって警戒しろ。ゴブリンはいつも群をなして移動する。

◆オーガ

待ち伏せや略奪や強盗をして生きている、大柄で醜く貪欲なヒューマノイド。人間の1.5倍ほどの身長があり、気の短い残忍な悪漢で、しばしばオーク族の軍隊の傭兵をしている。幸いにもまったく愚鈍であり、ひどく怠惰か間抜けなために、逃げる人間を追い詰めることができないのが普通だ。もしこいつと闘おうとする場合は、相手が並の人間のおよそ3～4倍は力のある強者であることを忘れるな。たいていは奴らの棍棒の一撃だけで、人間を即死させるのに十分だ。

今から二年前に一頭のオーガがクルダハル・パスで目撃されたが、このときは時計塔の衛兵の矢でもって撃退されている。この生き物はスパイン・オブ・ザ・ワールドをねぐらにしている。だから、普通はクルダハル・パスまではるばるやって来ることはない。

◆ソードスパイダー

スパイダーは地上にも地下にも生息している。八本の脚と八つの目があり、たいていが毒を持っている。ただしソードスパイダーの場合は、スパイダー王国の強力な兵士といったところだ。広刃の剣に似た大顎を持ち、一撃でもって人間を真二つに切断してしまう。俺はイーストヘイヴンで目にしたことはまだないが、クルダハルでは夏の間に僅かの数だけ現れたことが知られている。

◆トロール

もしトロールに出くわさなければ幸運だと思え。ごわごわした黒髪と鮮やかな赤色の目を持つ大きくてひょろ長い生き物で、とても頑強で敏捷であり、肉を見るとなんでも喰らおうとする。こいつと遭遇してしまったなら、火や酸を使うことだ。というのも、火や酸だけしか致命的なダメージを与えることができないからだ。これ以外の武器によってできた傷はたちどころに癒えてしまい、武器の効果は吸収されてしまう。

◆ウルフ

活発で狡猾な生き物。ノースにいる品種は不注意なハンターをたくさん餌食にした。ここ数ヶ月で、この地方ではウルフの数が増した。クルダハル・パスのゴーソンがウルフに鶏をやられたとこぼしていたが、そいつだけでない。イーストヘイヴン周辺にも一頭ばかり潜んでいる。そいつは、スクリムシャンダーのアプセルの家にあるナックルヘッド・トラウトの匂いに引きつけられたらしい。おれは狩りの一行を組んで、そいつを見つけに行くつもりだ。しかし狩猟隊を集める前に、まずは天候が落ち着くのを待っているところだ。

フロスガル

以上は、スパイン・オブ・ザ・ワールドに生息する生き物のほんの一例にすぎない。これらはきわめて一般的なものであって、スパインはときとして新しい生き物を生み出したり、違うモンスターどもを自分のもとに引き寄せることさえある。

この締めくくりの一節は、なんとも書き記しがたい。なぜなら、以上のことが真実かどうか分からないからだ。それにしても、近ごろ行った占いは不吉なものだった。私がここに来てから出くわした何よりもはるかに不吉だった。これがなんの前触れなのか、私には分からない。ともあれ、旅人は警戒しなければならぬ。

移動は陽のある間に、そして、くれぐれもしっかりと武装せよ。

エヴァラード

AD&Dのルール イントロダクション

この世界を統べる法典について語るべきことと同じほど、この世界について語るべきことがある。

わが全盛期はもはや過去のものだが、戦いを重ねたそんな俺にも、戦闘のやり方や武器の使い方を知らない頃があったものだ。もしこうした事柄に真に精通している者がいると考えるなら、そいつは愚か者のたわごとだ。このセクションでは、あんたがいる世界の仕組みの数々について定義がなされている。もし冒険の途中でなにか分からないことに出くわしたら、索引または本セクションの文章を参照するとよい。そうすれば、疑問に光明が投げかけられるだろう。初めは、これから述べる情報に圧倒されるように感じるかもしれない。けれども、決して意気消沈などしないように。忍耐することだ。そうすれば、自分の心が曇っているときでも、剣があんたを導いてくれるだろう。

イーストヘイヴンにて、フロスガル

・AD&Dのゲームについて

アドバンスド・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ（Advanced Dungeons & Dragons®以下AD&Dと略す）は、プレイヤーにファンタジーと大いなる冒険の世界の探索を可能にしてくれるロールプレイングシステム。このAD&Dの世界の1つがフォーゴットン・レルムであり、『アイスウィンド・デイル』はそのフォーゴトン・レルムの世界の出来事である。このセクションでは、AD&Dのルールの主な特色と、そのルールがコンピュータ・ゲームプレイのためにどのように解釈されているかについて概説する。

コンピュータが手助けしてくれるので、君たちは『アイスウィンド・デイル』をプレイするためにAD&Dのルールを熟知しておく必要はない。ただし、ルールを知っていれば役に立つだろう。そこで、以下ではAD&Dのルールについて要約して示し、そのルールが『アイスウィンド・デイル』で機能するためにどのように微調整されているかを適所で説明することにする。

AD&Dのゲームについてさらに詳しい情報を知りたい場合は、AD&Dのウェブサイト、http://www.wizards.com/dnd/を訪問するとよい。

・AD&Dルールの『アイスウィンド・デイル』での使用法：ターン制のAD&Dのルールをリアルタイムに変更することについて

『アイスウィンド・デイル』では、呪文と武器に関して、AD&Dと同じウェイティング・システムを使用している。しかし、一方のグループが全ての行動を終えたのちにもう一方のグループが行動するというふうに、グループごとにターンが回ってくるのでなく、全員が常にリアルタイムモードで行動していて、個人のイニシアチブ・ラウンドで行動するようになっている。

個人のイニシアチブ・ラウンドの長さは7秒間であり、AD&Dルールでのラウンドの時間の10分の1ほどになっており、（AD&Dでは60秒間）これは、移動速度と全体的なゲーム時間の縮尺とも一致。

特に重要なことでは、ゲームはいつでも中断したり再開することが可能（ポーズ機能）。これには、「Space」キーを押すか、画面左下にある骸骨が回転する輪（「時計アイコン」）をクリックすれば可能であり、ゲームを中断している間は、全てのキャラクターにどのような行動も指示することができる。ポーズを解除すれば、ゲームを再開させることができ、このポーズ機能によって、ターン制の戦闘を好む方には効率的にゲームができるシステムになっている。

（注）イベントを見逃さないようにするために、なんらかの出来事が発生したら自動的にゲームを中断するよう設定することもできる（オートポーズはオプションのゲーム設定で変更可能です）。

●キャラクターの行動

『アイスウィンド・デイル』では、いくつかの基本的行動をとることが可能である。君たちは風景のなかをさまようことも、住人たちと会話を交わすことも、そして望むなら彼らを殺すこともできる。君たちがとれる基本的行動や、その行動を修正できる効果の数々は、以下のとおりだ。

・移動

『アイスウィンド・デイル』のプレイヤー・キャラクターには、ある一定の移動速度がある。それは、AD&Dのゲーム条件での約60フィートに相当する。また、キャラクターに「ヘイスト」の呪文をかけることで、より速く移動することができる。モンスターのなかには、君たちのキャラクターよりも速く移動するものもいれば、遅く移動するものもいる。だから、出くわした相手から逃げるときには注意が必要である。逃げられないかもしれないからだ。また、選んだキャラクターをひとまとめにして、さまざまな隊列に簡単に組ませることもできる（これについては、インターフェースについて説明する別の箇所で詳述されている。「インターフェース」のP.15～18を参照せよ）。

・会話

一般的なルールは次のとおりだ。たとえ君たちが悪いキャラクターであったとしても、あからさまに敵意を示すことのない相手には、いきなり剣を取り出してただちに攻撃するよりも、話しかけたほうがよい。こうした攻撃をしてしまうと、ゲームを続けることさえできなくなる恐れがある（とくに、イーストヘイヴンやクルダハルの住人を殺してしまった場合がそうだ）。君たちが出会う全てが、それが人間であってもなくても、君たちのキャラクターを殺そうと躍起になっているわけではない。往々にして、助けはまったく予期しない形で現れる。だから、人々や生き物と話すのに時間を割くことは割に合うことが多い。彼らから聞いた話が君たちの命を救うことさえあるのだ。

・戦闘

会話したり、生物から逃げたりしたくないときもある。おそらく、キャラクターたちも同じように感じているはずだ。遅かれ早かれ、君たちのキャラクターは闘わなければならないだろう。真の策略というのは、いつ闘い、いつ会話し、いつ逃げるかを知ることである。

・疲労の影響

君たちのキャラクターは、呪文を記憶したり力を取り戻すために、頻繁に休息をとる必要がある。もしキャラクターが疲れを訴え始めたならば、身近な休息場所を見つけるのが得策である。プリーストとメイジ全員の呪文のページに行き、彼らが記憶した呪文が次の日の冒険のために正しくセットされているかどうか確かめよ。

●戦闘

『アイスウィンド・デイル』の戦闘は、AD&Dのルールシステムに概ね従っている。主な違いはリアルタイムに適応させている点である。

・さらなるハック・アンド・スラッシュをめざせ。

戦闘はゲームにとって重要であるとはいえ、プレイの最も重要な要素というわけではない。戦闘はキャラクターが状況に対処するための一手段にすぎない。このセクションでは、攻撃の基本的なメカニズムの説明に加えて、ターンアンデッド、特殊な攻撃法と防御法、毒、英雄的な技などの各ルールについても説明する。

・個人のイニシアチブ・ラウンド、攻撃速度、詠唱時間

リアルタイム制の戦闘や移動を可能にするために、それぞれのキャラクターやモンスターには、独立した個人のイニシアチブ・ラウンドというものが存在し、その長さは7秒間である。このラウンド内では、武器の攻撃速度や、呪文の詠唱時間を含め、AD&Dのルールが全て使われている。与えられた武器で1ラウンドに2回以上攻撃できる高レベルのキャラクターにとって、武器の攻撃速度は、7秒間というラウンドのなかでいつ攻撃が行われるかを厳密に決定するものだ。

攻撃速度は1から10までの数字で表される（これらの数字は、1つの武器で1ラウンドごとに1回の攻撃ができるキャラクターに対して ラウンドの10分の1から10分の10のあいだのどれかであることを示している）。武器の攻撃速度の数字が小さくなるほど、ラウンド内で早く攻撃開始できることになる。

プリーストやメイジたちの詠唱時間は、武器の攻撃速度に似たものである。詠唱時間は1から10までの数字で表され、メイジやプリーストがどれだけ速く呪文を唱え終えることができるかを示している（攻撃速度と同じように、数字が小さいほど詠唱は速くなる）。また、詠唱時間が短いほど、呪文はラウンド内で早く唱え終わる。

イニシアチブは、能力、状況、機会という要因が重なって決定される。『アイスウィンド・デイル』では、イニシアチブはキャラクターがどれだけ先制して攻撃や呪文の詠唱ができるかをランダムに決定するために使われる。これによって、武器の攻撃速度や呪文の詠唱時間がわずかに修正される。

アーマークラス（以下、ACと略す）は、鎧の防御値を示している。鎧の着用は、キャラクターが攻撃されてダメージをこうむる確率を減少させる。ただし、鎧はダメージを減少させるのでなく、ダメージを受ける可能性を減らすだけである。フルプレートメイルを着込んだファイターの動きは鈍いだろうが、その鎧を貫通してダメージを与えるのはローブをまとったメイジを攻撃するよりもはるかに難しい。ACは、一番最低の10から0以下までの段階で判定される。数字が小さいほどよい（−10を下回るACは、きわめて強力な魔法の鎧の場合にのみ見られる）。シールド（楯）によっても、キャラクターのACを向上することができる。また能力と呪文によっても、キャラクターのACに影響を及ぼすことができる。たとえば、高いデクスタリティはACにボーナスを追加する。

THACOは、"To Hit Armor Class 0"（ACへの命中）の頭文字をとったものである。これは、キャラクターやNPC やモンスターがACが0の標的に対して攻撃を命中させるために必要な数値である。この値が低いほど、君たちのキャラクターは攻撃を命中させる可能性が高くなる。THACOは、キャラクターのクラスやレベルに応じてさまざまである。一般的にいって、レベルが高いほど、またファイターのクラス数が多いほど、THACOは向上する。

・攻撃ロール

戦闘システムの中心となるのが攻撃ロールである。これは、ダイスによって遠距離武器か近接戦闘による身体的攻撃（呪文は除く）が命中したか失敗したかを決定するものだ。また、プレイヤーが攻撃を成功させるために必要な数値を**「命中値」**という。これは、キャラクターのTHACOと標的のACに基づいてコンピュータによって決定される。『アイスウィンド・デイル』では、命中ロールは戦闘中にランダムに決定される。キャラクターがロールに成功すれば命中、失敗すれば外れである。

攻撃を行うとき、攻撃側のTHACOの値から、攻撃される側のACの値を差し引く。差し引いた結果の数字が、攻撃側が敵に命中させるために「ロール」しなければならない値だ。この「ダイスのロール」には、1から20までの数が出る20面ダイスを用いる。もし攻撃者が先ほどの値以上の高い数字を20面ダイスで出すことができれば、攻撃は成功してダメージを与えることができる。攻撃が失敗した場合は、攻撃者は完全に的を外したか、相手の鎧を貫通できなかったということになる。

例を挙げよう。ファイターのフロスガルは、THACOが13である。彼はACが5のホブゴブリンを攻撃している。彼のTHACOからホブゴブリンのACを引き算すると、8という命中値が出る。そこで、もしフロスガルが20面ダイスで8以上を出すことができれば、彼の攻撃は命中してダメージを生じさせる。

近接戦闘では、全ての動きが命中させようとして行われるとはかぎらない。『アイスウィンド・デイル』のキャラクターは、7秒間のラウンドのあいだに、実際にダメージを与えようとして行う攻撃のほかに、「飾り」の動きをすることがある。この動作は、実際の戦闘で生じるはずのフェイントや身のかわしを表現している。

・ラウンドあたりの攻撃

あるキャラクターのクラスがレベルアップしたり（ほとんどがファイター）、特定の武器だけを専門に扱うよう選ぶと、ラウンドあたりに追加の攻撃が与えられる。ただし、たとえキャラクターが「ヘイスト」の呪文をかけられたり、「専門家」のレベルを超えたり、ボーナス・アタックが与えられる魔法の武器を持っていたとしても、キャラクターはラウンドあたりの攻撃を最大5回までしかできないことに注意するように。

・クリティカルヒットとクリティカルミス

キャラクターが20の目を振ったならば（つまり、さまざまな修正を加える前の攻撃ロールが20ならば）、クリティカルヒットが発生し、その攻撃によるダメージは2倍になる。1の目を振ると、キャラクターはクリティカルミスをしたことになり、回復するためのタイムペナルティが課せられる。ACの値にかかわらず、クリティカルヒットの攻撃はつねに命中し、クリティカルミスの攻撃はつねに失敗する。

フロスガル：「よく聞くがよい。ヘルメットはクリティカルヒットからおまえのパーティーのメンバーを防御する」。

・戦闘における確率の向上

戦闘では、キャラクターが攻撃を命中させるのに必要な数値は、さまざまな要素によって修正される可能性がある。こうした変動は、命中値や攻撃ロールに対する修正というかたちで反映される。

ストレングスによる修正

キャラクターのストレングスは、ダイスロールに修正を加え、命中とダメージの確率に変化を及ぼすことが可能だ。この修正は、近接戦闘や手投げの遠距離武器（ダガーやアックス）で攻撃するときにはつねに適用される。ストレングスが向上するほど、命中させダメージを与えることが容易になる。

魔法のアイテム

魔法の武器も戦闘に修正を加えることができる。攻撃ロールかACにボーナスを与えるアイテムは、プラスの記号で識別される。たとえば、ソード+1はキャラクターの命中値を1つ向上させ、攻撃が成功したときのダメージを1つ増やす。チェインメイル+1は、魔法の物でないふつうのチェインメイルの場合よりも、キャラクターのACを1つ向上させる（つまり、キャラクターのACから1を引く。チェインメイルのACは5なので、それが4になるということ)。呪われたアイテムには負の修正（ペナルティ）があり、攻撃ロールで出た数字を減らしたり、ACを増やしたりする。1回のダイスロールに適用される修正の個数に制限はない。また、1回のダイスロールに適用されるプラス・マイナスの数字（全ての修正の合計値）にも制限はない。

・遠距離武器のデクスタリティ修正

デクスタリティは、遠距離武器を使って攻撃するキャラクターの能力に対して影響を与える。ストレングス修正の場合と同じように、デクスタリティが高いほど命中する可能性は増し、デクスタリティが低いほどその可能性は減少する。ストレングスの場合とは異なり、デクスタリティは遠距離武器によって加えられるダメージ量には影響を及ぼさない。

・戦闘時の遠距離武器　射率

弓、クロスボウ、その他多くの遠距離武器には、それぞれの射率（ROF）がある。射率とは、1ラウンドあたりその武器を放つことができる回数のことだ。矢は、1ラウンドに2回までつがえて撃つことができる。ヘビークロスボウのように、準備に時間がかかるために1ラウンドに1回しか発射できない武器もある。ダーツは1ラウンドに何回か投げることができる。複数の遠距離武器の発射は、イニシアチブを決めるうえでは、その射率にかかわりなく、他の複数回攻撃と同じように扱われる。それぞれの遠距離武器の射率は、P.141の「武器表」に挙げてある。

●呪文の投射

メイジとプリーストはいずれも、呪文の投射について同じルールを用いる。キャラクターは、呪文を投射するためには、その呪文を記憶しておかなければならない。呪文を記憶していないと、それを発することができないのだ。術者は話すことができなければならず（「サイレンス」の呪文をかけられていてはいけない）、両手を自由に動かすことができなければならない（たとえば、麻痺したりホールドの呪文をかけられていてはいけない）。さらに、呪文の標的が人、物、場所の場合、術者はその標的が見えていなければならない。術者は爆発地点とそこまでの空間が見えてなければならないのだ。よって、「ファイアーボール」を150フィート先の暗闇に投射するのは無理である。ひとたび詠唱がはじまると、キャラクターはじっと立っていなければならない（もし呪文を選択したのちにそれを使いたくなくなったときは、右クリックをして取り消すことができる。そうすれば呪文は記憶から失われない）。もし呪文をスタートさせたのちにキャラクターに動くよう指示すると、投射が始まっている場合には、呪文は記憶から失われることになる。

・呪文の爆発

もし術者が呪文を投射する前に武器による攻撃を受けたり、セービングスローに失敗したりすると、術者の集中力は途切れてしまう。呪文は無用なエネルギーと化して失われ、ふたたび記憶し直すまで術者の記憶から消え去る。したがって、呪文の術者は戦闘の最前列に立たせないようにすることだ。

メイジやプリーストを倒そうとする一群のファイターたちは、ダガーのような迅速な武器を備えようとするもんだ。こういった武器は重たいメイスよりも威力はないかもしれんが、そのスピードによって術者の詠唱を途切れさせ、呪文が放たれるのをさまたげる。

フロスガル

●セービングスロー

セービングスロー（以下、STと略す）は、特殊な攻撃に対するキャラクターの抵抗手段だ。特殊な攻撃とは、毒、魔法、それにキャラクターの身体か精神に影響を及ぼす攻撃をさす。STの成功率は、キャラクターのレベルが上昇するにつれて向上する。STがなされると、呪文や攻撃によるダメージを減少させたり、それらの効果を完全になくすこともできる。呪文のなかには、たとえばプロテクション系の呪文のように、さまざまな攻撃に対するSTを向上させるものもある。

麻痺、毒、死の魔術に対するセービングスロー

これは、麻痺をもたらすあらゆる源からの攻撃、あらゆる強さの毒、それにキャラクターを即死させる種類の呪文や魔法のアイテムによって、キャラクターが冒されたときに使うものだ。

ロッド、スタッフ、ワンドに対するセービングスロー

これは、名前が示しているとおり、キャラクターがロッドやスタッフやワンドの魔力をこうむったときに使うものである。ただし、これより優先順位の高いものが必要な場合は、そちらのほうを優先しなければならない。

石化、変身に対するセービングスロー

これは、キャラクターが石に変えられたり、モンスターか呪文か魔法のアイテム（ロッド以外）によって変身させられた場合に使うものだ。ただし、これより優先順位の高いものが必要な場合は、そちらの方を優先しなければならない。

ブレス武器に対するセービングスロー

これは、キャラクターがブレス武器を持つモンスター（とくにドラゴン）に対峙したときに使うものだ。ただし、これより優先順位の高いものが必要な場合は、そちらの方を優先しなければならない。

呪文に対するセービングスロー

これは、キャラクターが、呪文の術者か魔法のアイテムによる魔法の攻撃の影響に抵抗しようとするときに使うものだ。

・セービングスローの修正

STは、魔法のアイテム、特定のルール、それに特殊な状況によって修正される可能性がある。

- ・クロークやプロテクションリングといった魔法のアイテムは、キャラクターのSTにボーナスを与える。
- ・魔法の鎧は、魔法によるよらないにかかわらない物理的なものに対して防御する場合にかぎり、STにボーナスを与える。
- ・呪文や魔法のアイテムの中には、キャラクターのSTに善悪両方の影響を与えるものがある。かけられた者にペナルティを課す呪文もあり、そのためまったく無害な呪文でさえ実に危険なものとなることがある（詳細は後述する「呪文」の解説で述べてある）。

●士気

生物にはそれぞれ、基本の士気がある。全ての生物は、士気がくじけたときにいろいろな反応を示す。それに、生物はさまざまな士気レベルで打ちひしがれたり、現在の士気レベルに応じて攻撃の種類を選んだりもするだろう（たとえば士気が高ければ近接戦闘を選び、低ければ遠距離攻撃を選ぶという具合に）。それぞれの生物には、どのくらいの時間で士気が元に戻るかを示す回復時間がある。士気が低下しても、やがてそれは基本の水準までゆっくりと戻るだろう。強力な魔法によって攻撃されたり、パーティーの誰かが死ぬか意識不明で倒れたり、大量のHPを失ったり、強敵に遭遇したりすると、士気はマイナスの影響を受ける。ゴブリンはとても臆病な性分で、仲間の1人が倒れたり、かすかなダメージを負ったりするのを見るだけで逃げだす。それに対して、トロールの群れはたとえ「ファイアーボール」で攻撃されても士気が衰えない。

●戦闘の影響と回復

敵の攻撃が成功を収めると、ダメージ、傷、死がキャラクターに生じる恐れがある。ダメージは、毒や炎や落下や酸によって、また現実世界でほとんど危険ではないことを試みることによって、生じることもある。ほとんどの攻撃によるダメージは、ヒットポイント（HP）で計られる。キャラクターにはそれぞれ、HPの現在値と最大値がある。キャラクターはヒットされるたびに、ダメージのポイントをこうむる。このポイントが、キャラクターの現在のHPの値から差し引かれる。それが0になると、キャラクターは死ぬ。君たちのキャラクターの1人が大量のダメージを受けた場合（つまり、肉塊しか残っていない場合）、そのキャラクターは「リザレクション」の呪文によってのみ生き返らせることができる。

・ヒーリングとヒットポイント

プレイヤーは、失ったHPを自然か魔術によるヒーリングによって回復することができる。キャラクターがヒーリングによって回復できるダメージ量の限界は、そのキャラクターのHPの最大値までである（注：呪文の中には、HPの最大値を向上させるものもある。ただし、それには制限時間がある）。

◆自然のヒーリング

キャラクターは、休憩の時間（8時間）ごとにHPが数ポイントという割合で自然に回復する。もしキャラクターが宿屋の快適な部屋で休息すれば、HPは回復するだろう。いい部屋に泊まるほど、HPはいっそう回復する。しかし、いい部屋ほどお金がかかる。荒野でキャンプをすれば、呪文は記憶できるが、多くのHPを回復することは見込めない。休息は、パーティーの視界の範囲内に敵がいない場合にのみとることができる。もし敵がいる場合には、場所を変えなければならない。または、休息をとる前に、チャームの呪文や会話などによって敵を友人にしておかなければならない。パーティーが休息しているときに、生物が攻撃してくることもある。そのような場合には回復したり呪文を記憶したりすることはできないだろう。

「アイスウィンド・デイル」では、休息は宿屋でとるか、または地元の住人に許可された屋外地域でしかとることができない（こうした屋外地域に泊まるには、近辺のモンスターが全て殲滅されていなければならない）。

◆魔法のヒーリング

ヒーリングの呪文やポーションや魔法のアイテムは、回復の過程を早め、傷口を一瞬にして塞ぎ、パーティーの兵力をたちまち回復させることができる。魔法のヒーリングは、戦闘のさなかにおいて、または危険なものとの遭遇に備えるのに、非常に役に立つ。

◆死者を生き返らせる

キュアやヒーリングの呪文は、死んでしまったキャラクターには効き目がない。死んだキャラクターは、「レイズデッド」か「リザレクション」の呪文もしくはアイテムによってのみ生き返らせることができる（「レイズデッド」は生理学上の理由で死体が揃っていないキャラクターには効き目がない)。「ディスインテグレート」か「デススペル」か「フィンガー・オブ・デス」の呪文によって殺されたキャラクターは、生き返らせることができない。

・麻痺／硬直

麻痺の影響を受けたキャラクターや生物は、ホールドの呪文の効果が続く間まったく動けなくなる。呼吸したり考えたり見聞きすることはできるが、話したり動いたりはできない。

・フェーズ

キャラクターがフェーズされると、その者の身体は一時的に空間に分離してしまう。その者は依然として普通に動けるし攻撃もできるが、フェーズが終わるまで少しずつ小さなダメージを受けることになる。フェーズが終わると、キャラクターは元の普通の体に戻る。

・毒

有毒の武器か毒を持つ生物に攻撃されたキャラクターや生き物は、毒に対するSTをしなければならない。このSTは、毒の種類に応じて、毒の作用をなくしたり弱めたりしてくれるだろう。ほとんどの毒は普通数時間のうちに死へと至らしめるため、すばやく治療法を見つけることが望ましい。

・病気

ゲームの生物の中には、触れたり噛んだりすることで病気を感染させるものもいる。キャラクターは病気になると、プリーストの呪文である「キュア・ディジーズ」を用いるか、特別に病気だけを対象とした治療法を用いてその病気が癒えるまで、少しずつダメージを受け続ける。

●経験値とレベルの上昇

キャラクターは、冒険に赴くごとになにかを学ぶ。肉体の限界についていま少し悟るようになるかもしれないし、いままで見たこともない生物に出くわすかもしれない。まだ使ったことがない呪文に挑戦するかもしれないし、自然の特異な姿を新たに発見するかもしれない。こうした収穫は、経験値（XP）の獲得という形で示される。経験値は、自信の高まり、肉体的鍛錬、洞察力、実地訓練といったいくつもの要素を表している。キャラクターは、次の経験レベルへと進むのに充分な経験値を獲得すると、いっそうタフで強力になる。

・パーティーの経験値　クエストによる経験値

経験値はキャラクターたちの行動を通じて獲得される。そのキャラクターたちの行動は、彼らの冒険の目標に関係したものであるのが普通だ。冒険を行っている全てのキャラクターは、敵を倒したり障害を乗り越えたりすることで経験値を与えられる。そして、その値の総計はパーティーのキャラクターたちの間で均等に分配されることになる。

・アイスウィンド・デイルにおける、マルチクラス、デュアルクラスのキャラクターの経験値

マルチクラスのキャラクターは、複数のクラスを持っている。彼らは全ての行動歴の報酬として2つか3つのクラスでレベルアップし、つねにどのクラスの能力をも使うことができる。その結果として、経験値はそれら全てのクラスのあいだで均等に分けられ、彼らは各クラスの経験値表にしたがってそれぞれレベルアップする。したがって、マルチクラスのキャラクターのレベルアップは、シングルクラスのキャラクターの場合よりも倍は時間がかかることになるだろう。

デュアルクラスのキャラクターたちは、ある時点で第2のキャリアに転職することを選ぶ。この時点で、彼らは元のクラスでのレベルアップをやめ、新しいクラスでのレベルアップを開始する。しかし、新しいクラスのレベルが元のクラスのレベルを1つでも超えないうちは、彼らは元のクラスでの能力を使うことができない。新しいクラスのレベルが元のレベルのクラスを上まわった時点で、彼らは両方のクラスの能力を自由に選ぶことができるようになる。マルチクラスとデュアルクラスのキャラクターが使える能力は、キャラクター選択の際にゲームメイン画面の下部にあるボタンによって表示される。

しかし、マルチ、デュアル両クラスのキャラクターには、1つの条件が課せられている。つまり、もし彼らが鎧を身につけるか、自分のクラスのなかの1つでも許されていない武器を使っている場合は、その鎧を脱ぐか武器の使用をやめないかぎり、彼らの能力は奪われる（弱められる）のだ。

・経験値の上限

アイスウィンド・デイルでは、キャラクターが獲得できる経験値の量に限界が設けられている。各キャラクターは1,801,000ポイントまでしか経験値を獲得することができない。各クラスでの上限の詳細については、このマニュアルの巻末にある経験値表を参照してほしい。

●キャラクターの特質

レルムの住人はみな、他者とはそれぞれ異なった特徴を持っている。もっとも際だった違いは、種族、クラス、能力における違いだろう。

・種族

種族は、キャラクターの種を決定する。種族には、人間、エルフ、ドワーフ、ノーム、ハーフリング、ハーフエルフがある。種族によって、キャラクターのクラスの選択に制限が生じる。

■人間

フェイルーンの主要な種族で、フォーゴトン・レルムのおもな帝国や王国のほとんどを支配している。どのクラスも選ぶことができ、望めばデュアルクラスを選択することができる（ただし、パラディンとバードは除く）。

■ドワーフ

背が低くずんぐりしたからだつきのヒューマノイドで、赤らんだ頬、黒い瞳、黒髪をしている。例外はあるが、気むずかしくて無口なことが多い。魔法と毒に対して生まれつき耐性がある。インフラヴィジョンを持っており、暗闇のなかで温かみを帯びたものを見ることができる。コンスティテューションに1ポイントのボーナスがあるが、カリスマに1ポイントのペナルティがある。

■エルフ

人間よりも背が低く、スリムで、華奢なからだをしていることが多い。一般的に、浅はかで冷淡であると見なされている。チャームとスリープの魔法に対して生まれつき耐性がある。インフラヴィジョンを持ち、弓とロングソードの扱いに長けている。デクスタリティに1ポイントのボーナスがあるが、コンスティテューションに1ポイントのペナルティがある。

■ノーム

ドワーフに近い種族であるが、ドワーフよりは明らかに小柄である（ノームたちが誇らしげに主張しているとおり、彼らはドワーフよりはスリムでもある）。ほとんどの者が濃い黄褐色か茶色の皮膚、白髪、大きめの鼻をしている。魔法に対して生まれつき耐性がある。インフラヴィジョンで暗闇を見通すことができる。インテリジェンスに1ポイントのボーナスがあるが、ウィズダムに1ポイントのペナルティがある。

■ハーフリング

背が低く、おおむねふっくらとしており、人間の子供によく似ている。顔は丸くて大きく、たいていとても血色がよい。髪は普通カールしており、つま先が粗い毛で覆われている。毒と魔法に対して高い耐性があり、武器では生まれつきスリングの扱いに長け、ある程度まで暗闇を見通すことができる。デクスタリティに1ポイントのボーナスがあるが、ストレングスに1ポイントのペナルティがある。

■ハーフエルフ

人間とエルフの混血。顔立ちが整っており、両種族の長所を兼ね備えている。人間の先祖から受け継いだ好奇心や発想力や野心を持ち、エルフの先祖から受け継いだ洗練された感覚や自然を愛する心や芸術的センスを持っている。チャームとスリープの呪文に対してある程度の耐性がある。インフラヴィジョンを持ち、暗闇を見通すことができる。

・能力値

能力値とは、キャラクターを基本的に特徴づける6つの生まれつきの特質である。能力のボーナスとペナルティについては、P.134～136の表1を参照せよ。

■ストレングス

キャラクターの筋力、耐久力、スタミナ。ウォーリアー（ファイター系）にとって最も必要な要素。

■コンスティテューション

キャラクターの健康状態や、苦痛、けが、病気に対する身体の抵抗力。

■デクスタリティ

キャラクターの手と目の連携、敏捷さ、反射神経、バランス感覚。シーフにとって最も必要な要素。

■インテリジェンス

キャラクターの記憶力、推理力、学習能力。メイジにとって最も必要な要素。

■ウィズダム

キャラクターの判断力、常識。プリーストにとって最も必要な要素。

■カリスマ

キャラクターの説得力、人を惹きつける力、リーダーとしての能力。ドルイドとバードとパラディンにとって重要な能力。

・クラス

キャラクターのクラスは、職業や経歴に似たものだ。キャラクターは、ウォーリアー（ファイター系）、メイジ、プリースト、ローグという、4つの一般的職業のグループに分類、区分される。各グループ内には、さらにいくつかの類似のクラスがある。マルチクラスのキャラクターは人間以外しか使えない。ただし、人間はゲームの途中でデュアルクラスを選択することができる。

◆ウォーリアー（ファイター系）

■ファイター

勇者であり、剣士であり、戦士。ファイターの生死は武器と戦術の知識にかかっている。戦場の最前列に身を置き、モンスターや悪党と一対一で戦う。生き残りたいならば、良きファイターは強く健康でなければならない。

特殊能力：武器の高度な専門化。

制限：なし。

■レンジャー

狩人、森の民。武器の扱いに長け、追跡や森に関する知識が豊富。道に迷った旅人や素朴な農民たちをしばしば守り導く。人並み以上の強さと知恵がレンジャーには必要とされる。

特殊能力：武器の専門化、デュアルウェポン（二つの武器の使用）、仇敵、ステルス（隠密）、チャームパーソン・オア・ママル。レベル8でプリーストの呪文を投射する能力を獲得。
制限：人間かハーフエルフのみ。属性がグッドでなければならない。

■パラディン
大胆にして純真な戦士、徳の模範者。ファイターと同じく戦士である。ただし、高潔、正義、公正、信仰心、騎士道といった観念のために生きる。他の者たちにそれらを学ばせ習得させるために、こうした徳の生きた見本であるよう努めている。
特殊能力：武器の専門化、レイ・オン・ハンド、ターンアンデッド、全てのSTに+2のボーナス、プロテクション・フロム・イービル。レベル9でプリーストの呪文を投射する能力を獲得。
制限：人間のみ。属性がローフルグッドでなければならない。

◆プリースト系
■クレリック
社会の精神的欲求に仕える、あらゆる信仰における一般的な僧侶。保護者であるとともに癒し手でもある。しかし、攻撃的になれないわけではない。悪に脅かされた場合、敵陣でその悪を発見し滅ぼす役目を果たすのに向いている。
特殊能力：ターンアンデッド、呪文使用能力。
制限：切る武器または突く武器は使用不可。

■ドルイド
自然と中立という目的に仕える。荒野を住みかとする。荒野を守り世界のバランスを保つために、その特殊な力を使用する。
特殊能力：シェイプチェンジ、呪文使用能力。
制限：人間かハーフエルフのみ。防具はレザーアーマーとバックラーのみ装備可。武器はクラブ、ダーツ、スピア、ダガー、スリング、スタッフのみ使用可。

◆ローグ系
■シーフ
目標を達成するために、良かれ悪しかれ盗みに長けている。狡猾さ、敏捷さ、隠密性が特徴。その才能を無害な通行人に向けるか、金持ちの商人か暴君かモンスターに向けるかは、シーフ次第である。アイスウィンド・デイルでは、シーフは4つの能力を持つ。レベル1の状態で、シーフのキャラクターは30ポイントを受けとり、それを各能力に振り分ける。以降レベルが上がるごとに20ポイントずつ獲得。P.137の表2に、種族やデクスタリティによるシーフの能力の修正が示されているので参照せよ。
特殊能力：ステルスとバックスタブ、ピックポケット／スリ、オープンロック／鍵開け、ファインドトラップ／罠の発見と、リムーブトラップ／罠の解除。
制限：属性がローフルグッド以外。レザーアーマーかスタデッドレザー以外の鎧の装着は不可。バックラー以外のシールドは使用不可。武器は、クラブ、ダガー、ダーツ、クロスボウ、ショートボウ、スリング、ロングソード、ショートソード、クォータースタッフのみ使用可。

■バード

ローグの一種だが、シーフとは大きく違う点がある。陽気で人々を魅了する性格が長所。天賦の才を持つ音楽家であり、ゴシップやほら話や伝承の歩く宝庫。遭遇するあらゆることを少しずつ学び、なんでも屋であるが、なにか1つに熟達することはない。その多くはならず者だが、彼らの物語と歌はほとんどどこでも歓迎される。

特殊能力：スリ、バードの歌、呪文使用能力、高度な伝承知識。

制限：人間かハーフエルフのみ。属性の一部がニュートラルでなければならない。シールドとチェインメイルより重い鎧は装備不可。

◆メイジ系

■メイジ

魔法のエネルギーを実体化し、それを呪文として投射することに熟達した者。その目的のために不可思議な言語やよく分からない事象について研究し、多くの時間を魔法の探究に捧げる。生き残るためには、知識と機知に頼らなければならない。ファイターや兵士を伴わずに冒険に赴くことはめったにない。魔法にはいくつもの種類があるため、彼らにもさまざまな流派がある。ゼネラリストのメイジはあらゆる種類の魔法について研究し、幅広く呪文を学んでいる。広範な知識によって、この種のメイジは冒険中の必要事にうまく対処できる。

特殊能力：呪文使用能力。

制限：鎧の装備は不可。武器はダガー、スタッフ、ダーツ、スリングのみ使用可。

■スペシャリストメイジ

特定のスクールの魔術を得意とするメイジ。彼らは、各レベルの呪文を1つ追加して記憶することが認められる（適当なレベルの呪文を一度使うことができる）。彼らは敵対する系統の呪文を学ぶのは禁止されている（ただし、レベル4以下のディヴィネーションの呪文は例外で、どのスペシャリストメイジもこれを使える）。また、彼らはマルチクラスのキャラクターを兼ねることはできない（ただし、ノームのキャラクターはファイター／イリュージョニストになることが可能）。人間のスペシャリストメイジの場合は、希望すればデュアルクラスが可能である。逆の系統については、P.138の表4を参照せよ。

・アブジュラー　：防御の魔法を得意とするメイジ。
・コンジュラー　：補助のために生物や物を召還するのが得意なメイジ。
・ディヴィナー　：探知や占いの魔法を得意とするメイジ。
・エンチャンター　：他者の精神を操ることが得意なメイジ。
・イリュージョニスト　：混乱や勘違いを引き起こす幻影を作るのが得意なメイジ。
・インヴォーカー　：インヴォケーション／エヴォケーションの魔法を得意とするメイジ。
・ネクロマンサー　：死に関する呪文を得意とするメイジ。
・トランスミューター　：物理的現実を変化させる呪文が得意なメイジ。

◆マルチクラスキャラクター（人間以外）

■ファイター／シーフ

ファイターとシーフの能力を合わせ持つ。ただし、スタッデッドレーザーアーマー以上のものを装備していると、シーフの能力は使えない。

■ファイター／クレリック

ファイターとクレリックの能力を合わせ持つ。ただし、クレリックのクラスに認められた武器しか使えない。

■ファイター／ドルイド

ファイターとドルイドの能力を合わせ持つ。ただし、ドルイドのクラスに認められた武器しか使えない。

■ファイター／メイジ

ファイターとメイジの能力を合わせ持つ。ただし、鎧を装備していると呪文は使えない。ノームはこのマルチクラスを選べるが、かならずファイター／イリュージョニストの組み合わせでなければならない。ノームは、マルチクラスにおいてスペシャリストメイジを兼ねることができる唯一の種族だ。

■ファイター／メイジ／クレリック

ファイターとメイジとクレリックの能力を合わせ持つ。ただし、鎧を装備しているとメイジの呪文は使えない。また、クレリックのクラスに認められた武器しか使えない。

■ファイター／メイジ／シーフ

ファイターとメイジとシーフの能力を合わせ持つ。ただし、スタッデッドレーザーアーマーよりも重い何かを装備していると、シーフの能力は使えない。また、何らかの鎧を装備すると呪文は使えない。

■メイジ／クレリック

メイジとクレリックの能力を合あわせ持つ。ただし、クレリックのクラスに認められた武器しか使えない。また、鎧を装備しているとメイジの呪文は使えない。

■メイジ／シーフ

メイジとシーフの能力を合わせ持つ。ただし、鎧を装備しているとメイジの呪文は使えない。

■クレリック／レンジャー

クレリックとレンジャーの能力をあわせ持つ。ただし、クレリックのクラスに認められた武器しか使えない。

■シーフ／クレリック

シーフとクレリックの能力をあわせ持つ。ただし、クレリックのクラスに認められた武器しか使えない。また、スタッデッドレーザーアーマーよりも重い鎧を装備していると、シーフの能力は使えない。

・アライメント（属性）

アライメントとは、社会や世界に対するキャラクターの基本的な態度を示すものだ。全部で9つあり、詳しくは以下のとおりである。

■ローフルグッド

この属性を持つキャラクターは、道徳心のある行政機関に統治された秩序ある強固な社会が大多数の人々の生活をより良くする、と信じている。人々が法を重んじ、おたがい助け合うとき、社会は全体として繁栄する、と彼らは考える。したがって、この属性のキャラクターは、最大多数の人々ができるだけ得をして、できるだけ損害をこうむらないように努める。この属性のキャラクターは約束を破らない。

■ニュートラルグッド
この属性を持つキャラクターは、力の均衡が重要と考える。しかし、秩序と混沌（カオス）との関係に配慮するあまり善の追求を加減してはならない、と考えている。世界は広大であり、さまざまな生物がおのおのの目標のために努力している。そのため、断固とした善の追求は均衡を壊すのではなく、むしろ均衡を維持するだろう。秩序だった社会を支えることで善が促進されるのならば、それを支えなければならない。もし既存の社会秩序を転覆することでしか善が生じないならば、それを転覆すべきである。このように、社会構造そのものは、彼らにとって本質的な価値を持たない。

■カオティックグッド
この属性を持つキャラクターは、情に厚い性質の個人主義者だ。善や正義という美徳を信じきっている一方で、法や規則にはほとんど配慮しない。たとえ善であっても世間の十分な賛成を得られるとはかぎらない、という自分自身の道徳的指針に従って行動する。

■ローフルニュートラル
この属性を持つキャラクターにとっては、秩序と組織が最も重要なものだ。強力で秩序だった統治は、それが暴君の圧政であろうが、慈善に富んだ民主制であろうが、良いものであると信じている。法は作られなければならず、従わなければないのだ。組織や統制によってもたらされる恩恵は、彼らの行動によって発せられる道徳的疑問よりもはるかに重みがある。誓いは、その重大さにかかわらずつねに絶対である。まったく公平な裁判官、与えられた命令になんの疑問も抱かない兵士が、この属性の行動の良い例である。

■（トゥルー）ニュートラル
この属性を持つキャラクターは、究極的な力の均衡を信じており、行いを善悪という観点から眺めることを拒む。善か悪、法か無秩序、どちらか一方の勢力だけに加担するのを避ける。こうした勢力がみなバランスよく争い続けるよう取り計らうのが彼らの務めだ。彼らはときに、かなり風変わりな同盟をやむなく結ぶことがある。たいていは劣勢なほうに味方するのだが、かつての敗者が勝者に転じると、敵味方を入れ変えてしまうこともある。この属性のドルイドは、ゴブリンの群れを撃退するために地元の貴族と手を組んだとしても、いざゴブリンが絶滅寸前に追いやられると、結局は離脱したり寝返ったりするかもしれない。

■カオティックニュートラル
この属性を持つキャラクターは、自分の行動も含め、あらゆるものに秩序はないと考えている。こうした行動の指針の持ち主なため、そのときそのときの気まぐれに突き動かされて行動しがちである。なにかを決断するとき、善悪は問題としない。極めて扱いがやっかいな者たちだ。上機嫌ではっきりした目的もないままに、自分が持っている全てをギャンブルのサイコロ一振りで失ってしまうような連中である。

■ローフルイービル
この属性を持つキャラクターは、組織や機構とは支配者にふさわしい者を向上させるものだと考えている。主人と従者の間のはっきりしたヒエラルキーを好む。この属性の者が得する法律のために誰かが苦しんでいたとしても、それは仕方のないことだ。彼らが法に従うのは、刑罰への恐れや権力者のプライドからである。自分が行った契約や誓いは守るため、約束には慎重である。一度約束するとそれを守るが、もし法律の枠内で約束を破れると発見した場合は、そのかぎりではない。

■ニュートラルイービル

この属性を持つキャラクターは、自分自身と自分の出世にもっぱら関心がある。もし手っ取り早く簡単に得する方法があれば、それが合法だろうが、いかがわしかろうが、明らかに違法だろうが、それを利用する。カオティックイービルのキャラクターの「万人は俺のためにいる」といった態度は持ち合わせていないものの、自分の利益のために友人や仲間を平気で裏切る。普通権力や金銭には忠実に従うため、極めて買収しやすい。

■カオティックイービル

この属性を持つキャラクターは、自分の快楽にしたがって行動する。強者は欲しいものを手に入れる権利があり、弱者はただ利用されるために存在する。彼らが手を組むとすれば、それは互いに協力するためではなく、強力な敵に対抗するためである。こうした集団は、手下に睨みをきかせて従わせることができる強力なリーダーによってしか統率できない。そのような統率は露骨な力関係に基づいているため、リーダーは少しでも弱みを見せると、リーダーの地位を奪う力がある他の者によって簡単にとって代わられてしまう。

・ヒットダイス

キャラクターがレベルアップすると、HPの値がそのキャラクターのヒットダイスに基づいて上昇する。それぞれのクラスには、戦闘時にダメージを避ける能力を反映したヒットダイスがおのおの決められている。たとえば、ファイターのヒットダイスはD（ダイス）10である。これは、ファイターがレベルアップしたときに、1から10までHPが増えること示している。それに対して、メイジは戦闘が苦手なため、レベルアップしてもHPが1から4までしか増えない。それぞれのクラスのヒットダイスの値は、P.137～138に記載してある。

D（ダイス）：もともとテーブルトークRPGであるAD&Dの世界では、何を決めるにもダイス（サイコロ）を振って決める。例えば、「3D6」というのは、「6面ダイスを3回振る」という意味になる。

・スキル／武器熟練度

武器熟練度とは、キャラクターが特定の武器についてどれだけ知識があり、扱い慣れているかを表す。キャラクターを作成するとき、そのキャラクターには冒険を開始する前に埋めておかなければならないスロットがいくつかある。キャラクターは、自分のクラスが使える武器にしか武器熟練度のスロットを振り分けることができない。キャラクターはまた、経験レベルが上がるにつれ、振り分けのできる追加の武器技能ポイントを獲得する。技能ポイントを獲得する進度は、クラスによって異なる。ファイターは極めて早く、メイジはとてもゆっくりだ。

ある特定の武器熟練度を持つキャラクターは、その武器の扱いに長けている。したがって、技能ポイントを1ポイント割り振ったとしても、キャラクターはペナルティなしにその武器を使って攻撃ができる。もし熟練していない武器を使わせると、キャラクターは命中値とダメージにペナルティを受ける。

武器熟練度の詳細は以下のとおり。

グレートソード	バスタードソード、ツーハンデッドソード
ロングソード	ロングソード、ブロードソード、シミター
ショートソード	ショートソード

ダガー	ダガー（およびスローイングダガー）
斧	アックス、ツーハンデッドアックス、スローイング
ハルバード	ハルバード
スピア	スピア
メイス	メイス、モーニングスター
フレイル	フレイル
ハンマー	ハンマー、ツーハンデッドハンマー
クラブ	クラブ
クォータースタッフ	スタッフ
クロスボウ	クロスボウ
弓	ボウ
遠距離武器	スリング、ダーツ

・スキル／特殊能力

◆キュア・ディジーズ（病気治療）

パラディンは、1日1回にかぎりキュア・ディジーズを行う能力を持つ。このスキルはレベル3のプリースト呪文の「キュア・ディジーズ」に等しい。

◆シークレットドアの発見

全てのキャラクターは、いつでもシークレットドアを発見する能力を持っている。発見できる可能性はクラスによって以下のとおりである。

メイジ	5%	ファイター	10%
シーフ	15%	クレリック	10%

種族に応じて、以下のボーナスが与えられる。

エルフ	20%	ハーフリング	5%
ドワーフ	10%		

シーフが罠発見の能力を使っているとき、シークレットドアは100%見つかることになっている。

◆ドルイドのシェイプチェンジ

高いレベルにあるドルイドは、1日1回にかぎり3種類の動物に姿を変えることができる。変身する動物は、ポーラーベア、ウィンターウルフ、ボーリングビートルの中から選ぶことができる。変身した動物は、ドルイドのレベルに応じて、いっそう高いHP、より速い移動速度、大きなダメージを与える爪や噛みつきによる攻撃が可能となる。これらは戦闘状況にはうってつけである。

◆デュアルウェポン

レンジャーは、スモールソードかラージソードを使う場合には、1ラウンドあたり1回のボーナスの攻撃が与えられる。このボーナスは、レンジャーがシールドなしで片手用の剣を1本持っている場合にかぎる。

◆ファインド・トラップ／罠発見

シーフがこれを選択すると、移動しながらトラップ（罠）を探し続ける。トラップはシーフの能力に応じたそれぞれのタイミングで発見可能であり、ゆっくり移動することで発見はいっそう容易となる。もしシーフが他の行動をとると、このモードをふたたび選択するまでトラップは発見できない。トラップは赤で示される。発見に成功したシーフはこのスキルを使い、トラップを試して解除することができる。

◆アイテムの識別

アイテムの箇所を右クリックすると、そのアイテムの伝承価値とキャラクターの伝承技能が比較される。もしキャラクターの伝承技能が十分高ければ、アイテムの識別に成功し、その中身を知ることができる。もしどのキャラクターでも識別できなかったならば、「アイデンティファイ」の呪文をかけるか、有料ではあるが店か寺院で識別してもらうといいだろう。

◆病気への免疫

パラディンは病気の影響に対して免疫がある。

◆インフラヴィジョン

体から発する熱を感知することで暗闇をはっきりと見通すことができる特殊能力。夜、暗闇にいる変温動物は、赤い姿となって見える。アンデッドや冷血動物には、この呪文や能力は効かない。エルフ、ハーフエルフ、ノーム、そしてドワーフは、夜間か暗闇ではこの能力を自動的に使う。

◆レイ・オン・ハンド

パラディンはその手をかざすことで、自分自身または他の者を癒すことができる。この能力によって、パラディンは経験レベルあたり2ポイントのHPを回復させることができる。1日あたり1回使用可能。

◆伝承知識

それぞれのキャラクターには、伝承知識の値がある。各アイテムには全て伝承価値が設定されている。伝承知識の値が伝承価値と同じかそれを上まわれば、キャラクターはアイテムの識別ができる。キャラクターがレベルアップすると、その経験に応じたアイテムを識別することができるようになる。上昇する伝承知識の値は、以下のとおりである。

バード	1レベルごとに10ポイント
シーフ	1レベルごとに3ポイント
メイジ	1レベルごとに3ポイント
その他のクラス	1レベルごとに1ポイント

キャラクターは、インテリジェンスとウィズダムの値に応じて、伝承知識にボーナスとペナルティを受ける。この修正はレベルごとに加算されていくことはないが、それぞれの能力値のボーナスは別々に加算される。これは、キャラクター作成時の1回かぎりのボーナスである。能力値のボーナスと修正については、P.135の表を参照せよ（たとえば、ウィズダムが18（＋10のボーナス）で、インテリジェンスが16（＋5のボーナス）のキャラクターは、伝承知識が＋15となる）。

◆マジックレジスタンス

マジックレジスタンスは、呪文や呪文に似た効果をうち消す。この特殊能力によって呪文を避けるのに失敗したとしても、その呪文の影響を避けるために、続けてSTによる判定を行うことができる。マジックレジスタンスは、ヒーリングの呪文や相手に恩恵を与えるような呪文には効果を発揮しない。

◆プロテクション・フロム・イービル

パラディンは、悪の力から身を守る能力を生まれつき備えている。特殊能力ボタンを押すことで、彼らはこの能力を使うことができる。その効果は、レベル1のメイジ呪文の「プロテクション・フロム・イービル」と同じである。

◆仇敵（レンジャーのみ）

レンジャーには、ある特定の略奪者に対して力を集中的に発揮する素質がある。レンジャーがこのような敵に遭遇すると、その命中値に＋4のボーナスがつく。しかし、もしその敵と話さなければならない場合には、反応修正に－4のペナルティを受ける。レンジャーは、キャラクター作成時に仇敵を指定する。選択できる生き物は次のとおり。キャダバロスアンデッド（グール、ゾンビ、ワイト）、ジャイアント、ゴブリン、リザードマン、オーク、サラマンダー（ファイアー、フロスト）、スケルタルアンデッド（スケルトン、リッチ）、スペクトラルアンデッド（ゴースト、シャドウ、レイス、スペクター）、スパイダー、トロール、アンバー・ハルク、ユアンティ。

◆武器の専門化

ファイターとパラディンとレンジャーは、武器の技能をほかのクラスよりもさらに訓練して磨きをかけることができる。これは、1つの武器に対して多くの技能ポイントを振り分けることによって可能となる。遠距離武器は、「マスター」のレベルより上では専門化できない（マスターは3ポイント使用）。

専門化による効果は、以下のとおり

専門化のレベル	使用ポイント	命中値のボーナス	ダメージボーナス	1ラウンドあたりの攻撃回数
達人	1	0	0	1
専門家*1	2	+1	+2	3/2*2
マスター	3	+3	+3	3/2
ハイマスター	4	+3	+4	3/2
グランドマスター	5	+3	+5	2

＊1　パラディンとレンジャーは、「専門家」のレベルを超えて武器の技術に磨きをかけることはできない。

＊2　ボウとクロスボウの場合、命中値とダメージにボーナスがつくものの、専門化しても攻撃回数は増えないことに注意せよ。

上記の攻撃回数は、近接武器についてのみ適用される。レベル7では、表に示された攻撃回数に加えてさらに1/2回の攻撃ができる。

◆呪文使用能力

P.76以降の「魔法と呪文のシステム」を参照せよ。

◆ステルス／隠密（ハイド・イン・シャドウ／ムーヴ・サイレントリー）とバックスタブ／不意打ち攻撃

ステルスボタンを押すことで、シーフとレンジャーはステルスモードに入ることができる。このモードに入ると、しばらくの間姿を消すことができる。ステルスは周囲の暗がりに影響を受けることに注意せよ（周囲が暗いほど成功しやすくなる）。シーフがステルスの状態になると、ボーナスが追加される。つまり、姿を消すと次の攻撃がバックスタブ／不意打ち攻撃となり、そのシーフのレベルに応じて2倍、3倍、4倍のダメージを与えることができるのだ。動き回ると発見される恐れがある。一度攻撃すると、ステルスモードはふたたび選択しないかぎり解除される。シーフは再度ステルスモードに入る前に、敵の視界から離れなければならない。

物語の進行上、隠れるかまたは姿を消したキャラクターであっても姿が見えたり探知されてしまう箇所がゲーム内にはいくつかあることに注意せよ。この探知は普通、NPCがプレイヤーキャラクターを「探知する」前か、会話やスクリプトのシークエンスを始める前に生じる。

レンジャーはシーフよりもたくさんの種類の鎧を装備することができるものの、装備する鎧が重いほどステルス能力にペナルティが課される。プレートメイルを身につけてステルスの状態でいるのは困難である。

◆盗み（ピックポケット、オープンロック、リムーブトラップ）

シーフは、ピックポケット／スリ、オープンロック／鍵開け、リムーブトラップ／罠の解除を行うことができる。盗みのボタンを選び、目標をクリックすることで行える。

◆ターンアンデッド

プリーストとパラディンにとって重要で命綱ともなりうる戦闘能力の1つに、ターンアンデッドがある（ドルイドは使えないことに注意）。プリーストとパラディンを通して、彼らの神がその力の一部を顕し、アンデッドの生物を恐れさせ、または消滅させる。ただし、この力は不死でない存在を通して伝えられるため、いつも成功するとはかぎらない。この特殊能力は、それを使うキャラクターがモード選択をし、ターンアンデッドをしている間は、他の行動をとることができない。属性がグッドのプリーストとパラディンは、ターンアンデッドによって相手のモラルを低下させて逃走させたり、ときには破壊することもできる。属性がイービルのプリーストの場合は、思いどおりにアンデッドを操れることもある。ターンアンデッドの能力は、レベルに応じて向上する。

●魔法と呪文のシステム

呪文は、グループとレベルによって構成されている（グループはプリーストとメイジの2種類）。各レベルの中では、アルファベット順に並べられている。時間は全てゲーム内での時間を示すものだ（9時間はゲーム内での9時間のこと）。それぞれの呪文解説には、以下のようなゲーム情報が列記されている。

■スクール

呪文の名前のあとの括弧内には、その呪文が属している魔法のスクール名が記されている。メイジ呪文の場合のスクールは、スペシャリストメイジが、その専門とするスクールに応じて、どの呪文を学ぶことができるかを規定するものだ。プリースト呪文では、スクールの表記は単に参考のために使われており、呪文がどのスクールに属するかを示している。

■距離

呪文の効果が術者からどのくらいの距離で発生、または開始するかをフィートまたはヤードで示している。「0」とは、呪文が術者自身のみ使われることを示し、その効果は術者の身で具体化するか、術者から発散するかである。「接触」とは、術者が相手に物理的に接触できた場合（つまり攻撃ロールに成功した場合）に、呪文が使えることを意味する。ヒーリング系の呪文には、攻撃ロールは不要である。

■持続時間

呪文の魔法のエネルギーがどれだけ持続するかを示している。「瞬間」の呪文は、かけられた瞬間に現れて消える。ただしその結果はおそらく永続的で、通常の手段によっては変えることができない。「永久」の呪文は、「ディスペルマジック」などの手段によって無効にしないかぎり、効果は持続する。中には、持続時間が変化する呪文もある。

■詠唱時間

術者の7秒間の個人のイニシアチブ・ラウンドのうちのどれだけの時間が、呪文をかけるのに必要な詠唱や動作を遂行するのに使われるかを表している（十分率で示される）。これは、武器の攻撃速度とまったく等価である。詠唱時間は、呪文をかける度に行われるイニシアチブ・ロールによって変化する。

■効果範囲

呪文が影響を及ぼす対象を示している。空間領域の場合もあれば、一群の生物の場合もある。「ブレス」のような呪文は、術者の味方または敵を効果の対象とする。あらゆる場合において、効果範囲は呪文をかけたときの術者の知覚によるものである。

呪文が投射されたときに効果範囲をなくせることに注意せよ（例えば、「ファイアーボール」が爆発しているときに、その爆発範囲をなくしてしまうことができる）。

■セービングスロー（ST）

呪文がSTできるものか、またSTが成功した場合はどうなるかを示している。「効果なし」では呪文は効果を及ぼさない。「1/2」は、キャラクターが通常のダメージの半分だけ受けることを意味する。「なし」は、STが出来ないことを意味する。

■呪文解説

呪文がどのように作用するか詳しく説明した文章だ。

■コンジャリング（召喚）

アイスウィンド・デイルでは、君たちのパーティーのために闘ってくれる本物か幻影の生物を召喚することができる（「アニマルサモニング」、「モンスターサモニング」、「シャドーモンスター」など）。これらの呪文は驚くほど役に立つが、一度に呼び出せる生物の数には制限がある。普通は1つか2つのサモニング系呪文だけで、呼び出せる生物の数は最大になってしまうだろう。だから、戦闘用に大群を呼び出せるなどとは思わないように。

アイスウィンド・デイルの呪文

●メイジ呪文　レベル1

・アーマー（コンジュレーション）

距離：0　　効果範囲：術者
持続時間：9時間　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、スケールメイルアーマー（AC6）と同じ威力を持つ魔法のフィールドを発生させる。デクスタリティによって効果を増し、ファイター／メイジの場合では、シールドのボーナスによって効果を増す。動きを遮ったり、重量は増えたり、呪文の投射を妨げたりすることはない。相手がディスペルの呪文に成功するか、持続時間が終わるまで、その効果は持続する。

・バーニングハンド（オルタレーション）

距離：0　　効果範囲：術者
持続時間：瞬間　　ST：1／2
詠唱時間：1

この呪文を唱えると、術者の指先から灼熱の炎が発射される。炎の噴射は長さ5フィートで、メイジの前におよそ120度の角度で弓状に広がる。その範囲にいる全ての生き物は、1～3プラス20ポイントの炎のダメージを上限として、1～3のポイントのダメージ＋術者の経験レベルごとに2ポイントのダメージを受ける。相手が対呪文のSTに成功すると、ダメージは半減する。

・チャームパーソン（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：人間1体
持続時間：1ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は、対象とした人間1体に対して効果を発揮する。効果範囲の「人間」には、全ての二足歩行の人間、デミヒューマン、または人間以下の大きさのヒューマノイドが含まれる。つまり、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、リザードマン、オーク、トラグロダイトなどである。よってレベル10のファイターでもチャームすることができるが、オーガに対してはできない。対呪文のSTによって、その効果を無効にすることが可能である。もしSTに失敗した場合、この呪文にかかった者は術者を信頼できる友人だと思い込み、守ってもらおうとして仲間となる。そして術者から命令を与えられると、なんの疑問もなしにそれを実行しようとする。

術者がなにか目立った行為で相手を傷つけるか傷つけようとした場合、またはディスペルの呪文が成功すると、「チャームパーソン」の呪文は解ける。もし2つ以上のチャーム効果が重なって1つの生き物にかけられていると、最も新しいチャームが優先して効果を発揮する。被術者はチャームされている間に起こった出来事を全て記憶している、ということに注意せよ。チャームされた生き物は、その場から離れたり、敵意のない相手を攻撃したりはしないだろう。

・チルタッチ（ネクロマンシー）

距離：0　効果範囲：術者
持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1

術者がこの呪文を唱え終えると、術者の手は青い光に包まれる。この光のエネルギーは、メイジが近接攻撃できる全ての対象の生命力を攻撃する。この呪文をかけられた対象は対呪文のSTをしなければならず、さもないと1～4ポイントのコールドダメージを受けるか、攻撃後1時間の間THACOに－1の修正を受けることになる。もし対象がアンデッドの場合は、1～4プラス術者のレベルごとに1ターンのパニックに陥る。ただし、ダメージを受けたり、HPにペナルティを受けたりはしない。

・クロマティックオーブ（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：特殊　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は、的確に目標を捉えることができる直径4インチの玉を作りだす。効果は術者のレベルによって異なる。レベル1の場合、その玉は1～4ポイントのダメージを与え、相手を1ラウンドの間盲目にする。レベル2では、1～6ポイントのダメージを与え、苦痛を味あわせる。レベル3では、1～8ポイントのダメージを与え、やけどを負わせる。レベル4では、1～10ポイントのダメージを与え、4ターンの間盲目にする。レベル5と6では、1～12ポイントのダメージを与え、3ラウンドの間気絶させる。この呪文に対するSTは、ダメージおよびその他の効果をともに無効にする。

・カラースプレー（オルタレーション）

距離：術者　効果範囲：5×20×20フィート　くさび形
持続時間：瞬間　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は、術者の手から扇状の鮮やかな色彩の光線を放射させる。術者から近い順に、効果範囲内にいる1～6体までの対象が影響を受ける。この範囲内にいて、術者のレベルより上か、ヒットダイスが6より大（またはレベル5より上）の全ての対象は、対呪文のSTをしなければならない。この呪文の効果は、術者のレベルによって異なる。ヒットダイスまたはレベルが術者より下か同じである対象は、2～8ターンの間意識不明にさせられる。ヒットダイスまたはレベルが術者より1か2だけ上の対象は、1～4ターンの間盲目にされる。その他の対象は、1ターンの間気絶させられる。

※スクールとスペシャリストメイジの対応はP.138の表4をご覧ください。
※1ラウンドは約7秒、1ターンは10ラウンドで約60秒を意味します。　→P.46

・フレンド（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：1D4ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：1

この呪文は、術者のカリスマの値を一時的に5ポイント上昇させる。その姿を見たものは深い感銘を憶え、術者を手助けしようとする。横柄な役人が親切になろうと努めたり、無愛想な門番が饒舌になったりする。攻撃してきたオークは、術者の命を奪うかわりに捕虜になるだろう。

・グリース（コンジュレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径5フィート
持続時間：9ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：1

この呪文は、地面を滑りやすい油状の層で覆う。効果範囲内に入るか、この呪文に捉えられるかした全ての対象は、ラウンドごとに対呪文のSTをしなければならない。さもないと、効果範囲にいる間は移動速度が這うようにゆっくりとなる。STに成功すれば、普通に移動することができる。

・アイデンティファイ（ディヴィネーション）

距離：0　効果範囲：1アイテム
持続時間：1アイテム　ST：なし
詠唱時間：特殊

この呪文は、所持品の画面から未確認アイテムを右クリックすることで行える。呪文をかけると、アイテムの名前、内容、呪いの有無が鑑定される。この呪文は、メイジによるかスクロールによるかにかかわらず、術者の所持品のアイテムだけに作用する。

・インフラヴィジョン（ディヴィネーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：8時間　ST：なし
詠唱時間：特殊

この呪文をかけられた者は、エルフやドワーフが持っているのと同様のインフラヴィジョンの能力を得ることができる。

・ラーロックス・マイナー・ドレイン（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文によって、術者は相手の生命力を吸い取り、それを自分のものにできる。相手の生物は1～4ポイントのダメージを受け、術者は1～4のHPを獲得する。それによって術者が自分のHPの最大値を超えてしまう場合は、1ターン経過したのちに余分のHPを失う。

・マジックミサイル（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：１体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：１

この呪文は、魔法の力を持った矢を最高5本まで作り出す。これらの矢は術者の指先から放たれ、必ず目標に命中する。それぞれの矢は、2～5ポイントのダメージを与える。術者の経験レベルが2つ上がるごとに、矢は1本ずつ増えていく。つまり、レベル3で2本、レベル5で3本、レベル7で4本、そしてレベル9で最大の5本となる。

・プロテクション・フロム・イービル（アブジュレーション）

距離：接触　　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：１

この呪文は、対象のまわりに魔法のバリアを作りだす。バリアは対象とともに移動し、2つの効果を生じさせる。第1に、バリアで保護された対象は、ACとSTに+2のボーナスをそれぞれ得る。第2に、その対象はチャーム系の呪文や影響（チャームパーソン、チャームパーソン・オア・ママル、ドミネーションなど）に抵抗できるようになる。

・シールド　（エヴォケーション）

距離：０　　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：１

この呪文をかけると、術者の正面に目に見えないバリアが出現する。このバリアは通常の武器攻撃に対して術者のACを4、ミサイル武器に対しては2にそれぞれ設定するとともに、術者に放たれたいかなるマジックミサイルの効力をもなくす。

・ショッキンググラスプ（オルタレーション）

距離：接触　　効果範囲：１体
持続時間：特殊　　ST：なし
詠唱時間：１

術者がこの呪文をかけているときに対象に触れると、相手に電撃のダメージ（1から8プラス術者のレベルごとに1)を与えることができる。ただし術者は1度分しか充電できず、相手に一度触れてしまうと呪文のエネルギーは尽きてしまう。この呪文は、中断させられないかぎりつねに命中する。

・スリープ（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径15フィート
持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文は昏睡状態のようなたいへん深い眠りをもたらし、生き物のレベルに応じて2～8のヒットダイスを損なう（ただし、アンデッドと特殊な一部の対象には効果を及ぼさない）。この呪文が効果を発揮できるのは、30フィート以内の対象にかぎられる。4+3ヒットダイス（または4ヒットダイス+3HP）以上のモンスターは、この呪文の影響を受けない。効果範囲の中心は、術者によって決定される。これは語り草となるような華々しい呪文とはいえないが、魔法で眠り込んだ敵を攻撃するというのはかなりのメリットがあるだろう。ただし、ひとたび攻撃すると敵は目を覚ましてしまう。

●メイジ呪文　レベル2

・アガナザーズ・スコーチャー（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：2×60フィートの炎
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えると、術者の指先から炎が噴きだし、目標めがけて飛んでいく。この炎は目標の相手に3～18の炎のダメージを与える。STは無効である。炎の通り道にいる者は2～16ポイントのダメージを受けるが、対呪文のSTを行うことが可能であり、ダメージを半減させることができる。

・ブラインドネス（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：6時間　ST：効果なし
詠唱時間：2

この呪文は狙った相手を盲目にする。STが可能であり、もしそれに成功すれば有害な影響を受けることはない。もし盲目にすることができると、その者は攻撃ロールに−4、そしてACに−4ポイントのダメージを受ける。

・ブラー（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：3ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は、術者の姿がぼやけたり移動したり揺れ動いているような錯覚を与える。この視覚の歪みは術者にはあらゆるSTに＋1のボーナスを与え、術者を攻撃する全ての遠距離攻撃者と近接攻撃者には−3のペナルティを与える。

・デカステイヴ（エヴォケーション）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は、術者の手に不可思議な力を秘めた杖をもたらす。この杖は魔法の武器として使われ、打ち降ろす度にHPに1～6ポイントのダメージを与える。また、普通の武器では効き目がない対象でも攻撃することができる。しかし、これはあくまでも杖であり、この武器の扱いに熟練していない術者が使うとペナルティが課せられる。この杖はさらに、打ち下ろすたびに1～2のHPを相手から奪う力を持つ。奪ったHPは術者のHPに追加される。ただし、そのポイントは術者が受けたダメージを回復させることができるだけである。つまり、術者の最大値を超えてまでHPを上昇させることはない。

・ディテクトイービル（ディヴィネーション）

距離：術者　効果範囲：10×180フィート
持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は、レベル1のプリースト呪文である「ディテクトイービル」と同様のものだ。効果範囲内にいる全ての対象は、しばらくの間赤く光る。

・ディテクトインヴィジビリティ（ディヴィネーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を唱えると、術者は姿の見えない全てのものを追い払い、効果範囲内に潜むあらゆるキャラクターを発見することができる（例ば、ステルスを使っているシーフなど）。ただし、もし姿の見えない生物がこの呪文の投射後に効果範囲内に入ってきた場合には、その対象の姿は見えないままである。

・グールタッチ（ネクロマンシー）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：6ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文の詠唱が終わると、緑色の光が術者の手を包み込む。もし術者が対象に対して近接攻撃に成功すると、その対象は対呪文のSTをしなければならなく、失敗をすれば、6ラウンドの間麻痺させられてしまう。

・ホラー（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺30フィートの立方体
持続時間：1ターン　ST：効果なし
詠唱時間：2

この呪文の効果範囲内にいる全ての敵は、対呪文のSTをしなければならなく、影響を受けると、恐怖に駆られて逃げだす羽目になる。アンデッドなどの特定の対象は、この呪文の影響を受けない。

・インヴィジビリティ（イリュージョン／ファンタズム）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は対象を透明化して、通常の視覚やインフラヴィジョンでは察知できなくさせる。透明化した対象が落としたり置いたりしたアイテムは、目に見えるようになる。この対象が手に取ったアイテムを自分が身につけている服や袋の中にしまい込めば、見えなくなる。魔法によってうち消されたりディスペルされるか、呪文をかけられた者が攻撃を仕掛けるか24時間経過するまでは、この呪文の効果は持続する。透明化した対象は、扉を開ける、話す、食事をする、階段を上る等々、全てできる。しかし、もし攻撃を受けるか呪文を受けるかすると、たちまち姿が見えるようになる（ただし、姿が見えなかったことで先制攻撃が可能となる）。

・ノック（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：鍵のかかった扉や箱
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文は、鍵のかかった扉や、押さえつけられた扉や、呪文によって閉ざされた扉を開けることができる。鍵のかかった箱やタンス、シークレットドアも開けられる。しかし、かんぬきがかかった門、またはかんぬき状の鍵がついた手荷物は開けられない。

・ノウアライメント（ディヴィネーション）

距離：10ヤード　効果範囲：1体
持続時間：1ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、術者は対象のオーラを識別することができる。もし対象が対呪文のSTに成功すると、術者はその対象についてなにも識別できなくなる。いくつかの魔法は、この呪文の力を無効にする。イービルの属性の対象は赤く光り、ニュートラルの属性の対象は青色、友好的な対象は少しの間緑色に光る。

・ラック（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：１体
持続時間：3ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文をかけられた者は、続く次の3ラウンドの間、神がかり的な幸運を手に入れる。ST、攻撃ロール、シーフ能力などに＋１のボーナスがそれぞれ与えられる。

・メルフズ・アシッドアロー（コンジュレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：１体
持続時間：特殊　ST：特殊
詠唱時間：２

この呪文は、的確に目標へと命中する魔法の矢を作り出す。この矢には攻撃かダメージのボーナスはないが、2～8ポイントの酸によるダメージを与える（飛散によるダメージはない）。術者のレベルが3上がるごとに、酸は１ラウンドずつ長く残り続け、さらに2～8ポイントのダメージを与える。つまり、レベル3～5では、酸は2ラウンドの間残り続け、レベル6～8では、3ラウンドの間、残り続けることになる。

・ミラーイメージ（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者　効果範囲：半径6フィート
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を唱えると、術者は自分のまわりに2体～8体までの自分の分身を作り出すことができる。これらの分身は術者とまったく同じ動きをする。この呪文はぼやけた微かな歪みをも生じさせるため、敵はどれが分身でどれが本物のメイジか見分けがつかない。個々の分身は、魔術的か否かを問わず近接攻撃または遠距離攻撃によって消滅するが、残るそのほかの分身は攻撃されるまで変わらずに存続する。また分身の位置はラウンドごとに移動するため、相手は術者を攻撃する前に、まずはそれぞれの分身を攻撃しておかなければならない。

・レジストフィアー（アブジュレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：１体
持続時間：１時間　ST：特殊
詠唱時間：１

この呪文は、かかった相手に勇気を植えつけて、その者のモラルを最高レベルにまで引き上げる。その者のモラルは、持続時間がなくなるにつれて徐々に普段の状態へと戻っていく。魔法で恐怖を与えられた場合には、効果はうち消される。

ICEWIND DALE™

・スニロックス・スノーボール・スウォーム（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径25フィート
持続時間：瞬間　ST：1／2ダメージ
詠唱時間：2

この呪文は、術者の視界内のある地点から雪玉のあらしを噴きださせる。これらの雪玉は効果範囲内の全てに打撃を与え、レベルあたりHPを1～3、最大ではレベル8でHPを8～24減少させる。火を使ったり火を住みかとする対象に対しては、レベルあたりHPを1～6減少させる。

・スティンキングクラウド（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺20フィートの立方体
持続時間：1ターン　ST：特殊
詠唱時間：2

この呪文は、術者から30ヤード以内のところに、吐き気を催させるような蒸気の雲を作りだす。この雲の中に捕らえられた対象は、対毒のSTを成功させなければならない。それに失敗した対象はふらふらとなり、次のラウンドの間気絶する。STに成功した対象は、悪い影響をまったくこうむることなく雲の中にとどまることができる。ただし、雲にとどまった対象は毎ラウンドごとにSTをし続けなければならない。

・ストレングス（オルタレーション）

距離：接触　効果範囲：人間1体
持続時間：術者のレベルあたり1時間　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、ストレングスの値が最大で19までの相手に、1～6のストレングスのポイントを与える。もし相手のストレングスのポイントが19よりも高かった場合、呪文は効果を発揮しない。

・ヴォーカライズ（オルタレーション）

距離：接触　効果範囲：呪文を唱えるもの1体
持続時間：1ターン　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文をかけられた者は、呪文の持続時間の間に完全に詠唱し終える場合にかぎり、発声をともなう呪文を声を出さずに唱えることができる。この呪文はそれ以外の音や会話にはなにも影響を及ぼさず、呪文の発声だけを消し去る。「サイレンス」の呪文の効果範囲内の半径15フィートでは、おおいに役に立つ。

・ウェッブ（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：特殊
持続時間：15ラウンド　　ST：1／2
詠唱時間：2

この呪文は、蜘蛛の巣のように丈夫でねばねばする、何重にも層をなした糸の束を作りだす。しかし、蜘蛛の巣よりもはるかに大きくて丈夫である。この呪文がかけられているときに効果範囲の中に入った者は、ラウンドごとに対呪文のSTをしなければならない。もしSTに失敗すると、その対象は1ラウンドの間麻痺させられる。STに成功すれば、もとのとおりに動くことができる。

・プロテクション・フロム・ペトリフィケーション（アブジュレーション）

距離：接触　　効果範囲：１体
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：１

この呪文は、全ての石化攻撃に対する抵抗力を対象に授ける。石化攻撃には、バジリスク、メデューサの視線、石化のスクロールなどが含まれる。

●メイジ呪文　レベル3

・ダイアチャーム（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：１体
持続時間：2ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文は、「チャームパーソン」に似ているものである。しかし、「ダイアチャーム」にかかった対象は狂暴になり、自分の主人（術者）を害する者に牙をむく。そのため、相手がたとえかつての味方であっても、術者の敵ならば戦いを挑む。この呪文には「チャームパーソン」と同じような制限がある。それが効果を及ぼす対象は、全ての二足歩行の人間、デミヒューマン、または人間以下の大きさのヒューマノイドである。つまり、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、リザードマン、オーク、トラグロダイトなどである。よってレベル10のファイターでもチャームすることができるが、オーガに対してはできない。

・ディスペルマジック（アブジュレーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：一辺30フィートの立方体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文は、効果範囲内の全ての者にかかった魔法の効果を解除する。この魔法の効果には、呪文、ポーション、魔法のアイテムが含まれる。ただし、魔法のアイテムそのものに対しては影響を及ぼさない。

・ファイアーボール（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径20フィート
持続時間：瞬間　ST：1／2
詠唱時間：3

この呪文は、メイジが冒険の場に受け入れられる理由の1つとなっている。この呪文を使う術者は、一点を指さして、「ファイアーボール」を炸裂させる距離と高さを声に出して言う。すると、閃光が指先からほとばしり、目標に到達する前に物体や障害物に衝突しなければ火球へと成長し、使用する術者のレベルに応じたダメージをもたらす（到達する前に衝突すると、その時点で爆発する）。ダメージは、術者のレベルごとに1〜6ポイントまで、最大では10〜60ポイントまでである。STに成功した者はどうにか身をかわしたり、伏せたり、脇に飛び退いたりして、ダメージを半減できる。

・フレイムアロー（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文によって、術者は敵に対して炎の矢を投げつけることができる。それぞれの矢は、1〜6ポイントの貫通ダメージに加えて、4〜24ポイントの炎のダメージを与える。攻撃された対象が対呪文のSTに成功すれば、炎のダメージは半減する。術者は、レベル10で矢が2本、レベル15で矢が3本といった具合に、術者のレベルが5上がるごとに1本の矢を発射することができる。

・ゴーストアーマー（コンジュレーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文は、プレートメイルアーマー（AC3）の威力を持つ魔法のフィールドを発生させる。その力は、デクスタリティの効果や、ファイター／メイジの場合ではシールドのボーナスに加算される。この呪文は、動作の妨げになったり、重量を増して負担となったり、呪文の詠唱を妨げたりしない。ディスペルされるか、持続時間が尽きるまで、その効果は続く。

・ヘイスト（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺40フィートの立方体
持続時間：3ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文は、効果範囲内にいる全ての友好的な対象に対して、その移動速度と攻撃回数を2倍にする（呪文の詠唱とその効果は速まらない）。この呪文をかけられた者は、効果範囲内の指定された場所にいなければならない。「スロー」の呪文を無効にすることに注意。「ヘイスト」は、この呪文かそれに似たほかの魔法の効果には加算されない。

・ホールドパーソン（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文は、1から4人の人間、デミヒューマン、そしてヒューマノイドを5ラウンド以上動けなくさせる。効果を及ぼす対象は、全ての二足歩行の人間、デミヒューマン、または人間以下の大きさのヒューマノイドである。つまり、ドワーフ、エルフ、ノール、ノーム、ゴブリン、ハーフエルフ、ハーフリング、ハーフオーク、ホブゴブリン、人間、リザードマン、オーク、トラグロダイトなどである。よって、レベル10のファイターでも硬直（ホールド）させることができるが、オーガに対してはできない。呪文の効果は、目標から最も近い敵を選んで硬直させる。STを行った敵には、まったく効果を及ぼさない。アンデッドを硬直させることはできない。硬直した対象は動いたり話したりはできないが、まわりで何が起こっているかはわかっており、動きや言葉を必要としない能力は使うことができる。硬直させられた者は、傷、病気、毒による症状の悪化を免れることができない。

・アイスランス（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：ランス１本
持続時間：瞬間　ST：特殊
詠唱時間：3

この呪文は、術者が狙った目標めがけて魔法の氷の槍を放つ。その槍はおのずと命中し、5～30ポイントのダメージを与える。目標となった相手は対呪文のSTをしなければならず、STに失敗すると1～4ラウンドの間麻痺させられる。

・ライトニングボルト（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：瞬間　ST：1／2
詠唱時間：3

この呪文によって、術者は強力な電気エネルギーの一撃を放つ。それは、効果範囲内にいるあらゆる対象に対して、術者のレベルあたり1～6ポイントのダメージを与える（最大で10～60ポイント）。対呪文のSTに成功すると、ダメージを半減させることができる（端数は切り捨て）。電撃が壁に突き当たると、飛距離が尽きるまで跳ね返って跳び続け、同じ敵を複数回にわたって襲ったり、ときには味方のパーティーのメンバーを襲うこともある。

・モンスターサモニング1（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文を唱えると、詠唱するラウンド内に、2～8ヒットダイス分の弱レベルのモンスターが術者の視界内に魔法によって現れる。そして、呪文の持続時間が終わるか、モンスターが倒されて消滅するまで、術者の敵を攻撃し続ける。戦う敵がいない場合、術者はこれらのモンスターと交流することが出来て、戦い以外の仕事をさせることもできる。

・ノンディテクション（アブジュレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体か1アイテム
持続時間：術者のレベルあたり7ターン　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文によって、術者は自分が触れた対象や物体を、「クレアオーディエンス*」、「クレアヴォヤンス*」、「ロケートオブジェクト*」、「ESP*」などのディヴィネーション系の呪文、および探知系の呪文によって探知されないようにできる。また、「ディテクトインヴィジビリティ」や「インヴィジビリティパージ」のような、隠れるか透明化したものを暴く呪文が効果を発揮することも妨げる。

※ここで紹介した以外の魔法も存在します。これらはぜひ冒険を通して見つけだしてください。

・プロテクション・フロム・ノーマルミサイル（アブジュレーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文によって、術者は、矢、斧、ボルト、小石、槍などの遠距離武器に対して無敵となる。ただし、「ファイアーボール」や「ライトニングボルト」や「マジックミサイル」のような魔法の攻撃を防ぐことはできない。

・スカル・トラップ（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径10フィート
持続時間：起爆まで　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えると、頭蓋骨が1つ術者によって目標のエリアに投じられる。頭蓋骨はその場で浮遊し続け、5フィート以内に対象が侵入すると起爆する。爆発は、半径10フィート内の全てのものにダメージを与える。そのダメージは、術者のレベルあたり1～6のHPである。この呪文を使うときは、誤って爆発させないように、頭蓋骨を自分のパーティーの仲間から遠く離れたところにセットするのが賢明である。

・スロー（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺40フィートの立方体
持続時間：3ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文は、対象の移動速度と攻撃回数を通常の半分に減らす。また、「ヘイスト」の呪文を無効にする。ただし、それ以外の魔法によって速度を速められたり遅められたりした対象には効果を及ぼさない。「スロー」をかけられた対象は、ACに+4、命中判定に-4のペナルティを受ける。さらに悪いことに、対呪文のSTにも−4のペナルティを受ける。

・ヴァンピリックタッチ（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えた術者が近接戦闘で敵に触れることができると、その敵は術者の2レベルごとに1～6（最大12レベルで6～36）のHPを失う。失われたHPは、術者のHPに吸収されて加えられる。術者の最大値を超える分のポイントは、一時的なボーナスHPとして扱われる。この一時的なHPは、1時間の間有効である。

●メイジ呪文　レベル4

・ベルティンズ・バーニングブラッド（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　効果範囲：1ターゲット
持続時間：2ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文は、目標とした相手の血液を燃えあがらせ、ラウンドごとにHPに3～12ポイントのダメージを与える。相手はラウンドごとに3回、対呪文のSTを行える。ST に成功すれば、呪文は無効となる。この呪文は、霊のように血液を持たないアンデッドやエクストラプレイナに対しては効き目がない。もし対象に火に対する耐性があれば、この呪文のダメージを減らすか無効にすることが可能である。

・コンフュージョン（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺60フィートの立方体
持続時間：2ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：4

この呪文は、効果範囲内の複数の対象を混乱に陥れ、決断力を鈍らせたり、効果的な行動をとれなくさせる。範囲内の全ての対象は、−2のペナルティを受けて対呪文のSTを行うことが認められる。STに成功すれば、呪文の影響を受けないですむ。STに失敗した者は、呪文の持続時間の間、狂暴になるか、混乱して立ちつくすか、彷徨い歩くことになる。彷徨い歩く場合、その対象は術者からなるべく離れて移動する。この呪文で混乱に陥った全ての対象は、攻撃を受けた場合、攻撃者を敵と見なして反撃する。

・ディメンションドア（オルタレーション）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文によって、術者は自分の視界内のどこにでも移動することができる。呪文を唱えると、次元の扉が術者の前に開かれて、術者はただちにその扉をくぐり抜けて移動するのである。

・エモーション：勇気（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺20フィートの立方体
持続時間：5ターン　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文は、効果範囲内に勇気の感情をもたらす。この呪文の効果を受けた全ての対象は、ヒットロールに＋1 、ダメージロールに＋3、HPに一時的に＋5のボーナスをそれぞれ与えられる（HPの一時的ボーナスによって、対象のHPがその最大値を超える場合もありうる）。この呪文は詠唱されるとき、効果範囲内のあらゆる恐怖の影響を無効にする。

・エモーション：恐怖（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺20フィートの立方体
持続時間：5ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文は、効果範囲内に恐怖の感情をもたらす。この呪文の効果を受けた全ての対象は、2から8ラウンドの間逃げ続ける。

・エモーション：希望（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺20フィートの立方体
持続時間：5ターン　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文は、効果範囲内に希望の感情をもたらす。この呪文の効果を受けた全ての対象は、モラルが高まる。そして、STと攻撃ロールとダメージロールにそれぞれ+2のボーナスが与えられる。

・エモーション：絶望（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：一辺20フィートの立方体
持続時間：1ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文は、効果範囲内に絶望の感情をもたらす。この呪文の効果を受けた全ての対象は、ただ立ちつくすばかりであり、呪文の持続時間の間は何も行わない。

・グレーターマリソン（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径30フィートの球体
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文は、効果範囲内のあらゆる敵に対して、呪文が効果を及ぼしている間、彼らの全てのSTに−2のペナルティを与える。

・アイスストーム（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径20フィート
持続時間：特殊　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文によって、氷のかけらが効果範囲内のあらゆる目標に降り注いで激突し、3〜30ポイントの寒冷ダメージを与える。

・インプルーブドインヴィジビリティ（イリュージョン／ファンタズム）

距離：接触　　効果範囲：1体
持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文は「インヴィジビリティ」に似ている。ただし、この呪文をかけられた者は、遠距離や近接の武器や呪文で攻撃しても、依然として透明な姿のままでいられる。しかしながら、微かに光る足跡を残すため、それを察知した敵から攻撃を受ける恐れがある。この足跡は、透明なキャラクターがその存在を現したのちに、よく目を凝らしてみてようやく見つかるほどの微かさだ。この透明なキャラクターへの攻撃には、命中判定に−4のペナルティが与えられ、キャラクターのSTには+4のボーナスが与えられる。

・マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（アブジュレーション）

距離：0　　効果範囲：半径5フィートの球体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文は、術者のまわりに微かに光る動かない魔法の球体を作りだす。球体は、レベル1〜3までの全ての呪文の効果が球内に浸透するのを妨げる（つまり、これらの全ての呪文の効果範囲も、「マイナー・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ」の効果範囲にまでは及ばない）。生まれつきの能力とアイテムによる影響が浸透するのも妨げる。しかしその一方で、この魔法の球体の中からは、どの種類の呪文でも、ペナルティなしで投射することができる。「ディスペルマジック」を成功させることで、この球体は破壊することができる。

・モンスターサモニング2（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：3ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文は、レベル3の「モンスターサモニング1」とよく似ているが、こちらは1～6ヒットダイス分の中レベルのモンスターを召喚するところだけが異なる。これらのモンスターたちは、呪文の効果範囲内のいたるところに現れて、呪文の持続時間が終わるか、または倒されて消滅するまで、術者の敵を攻撃し続ける。戦う敵がいない場合、術者はモンスターたちに、戦い以外の仕事を自分のためにさせることもできる。

・オティルークス・リジリエント・スフィアー（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：標的対象
持続時間：7ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：1

この呪文によって、微かに光るエネルギーの球体が作りだされる。この球体は、呪文の対象を閉じこめることができる（その対象が対呪文のSTに失敗した場合）。そして、呪文の持続時間の間、捕らえた対象を閉じこめ続ける。球体はどのようなダメージもまったく寄せつけない。この球体を取り除くには、「ディスペルマジック」の呪文を使うしか方法はない。したがって、球内に捕らえられた対象は、全ての攻撃に対してまったく安全である。しかしそれと同時に、外の世界に影響を及ぼすこともまったくできない。

・リムーブカース（アブジュレーション）

距離：接触　効果範囲：特殊
持続時間：永久　ST：特殊
詠唱時間：4

物体や人間にかけられた呪い、または望まない贈り物や邪悪な存在のかたちをとった呪いを、術者はたいていこの呪文によって取り除くことができる。また、この呪文は、呪われたアイテムの影響をこうむった人からもおおむね呪いを取り除くことができる。ただし、呪われた楯や武器や鎧からは呪いを取り除けないことに注意。この呪文では取り消せない特殊な呪いや、術者が一定以上のレベルでなければ取り消せないような呪いもある。

・シャドーモンスター（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者の視界内　効果範囲：一辺20フィートの立方体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：4

この呪文は、デミプレーン・オブ・シャドーに由来する物質から幻影のモンスターを作り出す。これらのモンスターは、1から術者のレベル数までのヒットダイスを備えており、召喚されるモンスターのヒットダイスの合計が術者のレベル数と同じになるまで、1頭ずつランダムに召喚される（例えば、レベル15の術者があるラウンドでレベル10のモンスターを召喚したとすると、次のラウンドで現れるモンスターは、1～5までのいずれかのヒットダイスを持つことになる）。これら幻影の対象のHPは、現実世界にいる彼らのHPの20%しかない。しかし、モンスターたちの攻撃は、20%ではなく100%のダメージを与える。

・スピリットアーマー（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：3ターン　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文は、その持続時間の間、呪文の対象とする者の体のまわりに魔法のバリアを生じさせるという点で、レベル3の呪文「ゴーストアーマー」に似ている。しかし、「スピリットアーマー」の場合は、バリアを作り出すために対象者の生命力を活用する。このアーマーそのものは重さがなく、動きや呪文の投射の邪魔になることはない。

この呪文の効果は、そのほかの鎧の効果と加算されたりはしない。ただし、マジックリングやシールドの場合と同じく、デクスタリティのボーナスが適用される。この呪文をかけられた者は、持続時間の間はACが1となり、プレートメイルを装備した状態と同じになる。また、この魔法の性質のために、その者は魔法の攻撃に対するSTに＋3のボーナスが与えられる。

しかし、「スピリットアーマー」には危険な面もある。というのも、呪文の効果が尽きると、呪文をかけられた者は自分の霊体の表面の一部を一時的に失うために、2～8ポイントのダメージを受けることになるからである。

・ストーンスキン（エヴォケーション）

距離：接触　効果範囲：標的1
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：1

ほぼ間違いなく、これは最も防御に役立つ呪文の1つであろう。この呪文をかけられた対象は、切る、撃つ、投げるといったいかなる攻撃をもほとんど寄せつけなくなる（ただし、呪文とその効果に対しては普通に影響をこうむる）。そうした対象に対する2度目以降の1回～4回（プラス術者の2レベルあたり1回）の攻撃は、まったく効き目なくはね返される。この呪文を何度かけたとしても、その効果が加算されることはない。

ICEWIND DALE™

●メイジ呪文 レベル5

・アニメイトデッド（ネクロマンシー）

距離：10ヤード
効果範囲：特殊
持続時間：8時間
ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、人間やデミヒューマン、ヒューマノイドの骨や死体から、下級のアンデッドであるモンスターやスケルトン、ゾンビを作り出す呪文である。そうやってできたアンデッドは操ることができ、術者の簡単な口頭での命令に従う。アンデッドは闘っている最中に破壊されるか、倒されるまで操ることができる。アンデッドは消滅させることはできない。術者の1レベルにつき1体のスケルトンかゾンビを操ることができる。

・カオス（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内
効果範囲：20フィートの立方体
持続時間：レベルあたり1ラウンド
ST：特殊
詠唱時間：5

この呪文は、レベル4のコンフュージョンとほぼ同一の呪文である。標的が放心状態に陥ってしまい、時にはわけもわからず、時には敵味方の区別なく攻撃するかの如くさまよい歩く。しかし、もし目標がレベル5以上なら、−4で対呪文STを得る。呪文は持続時間中か、ディスペルマジックが成功するまで続く。

・クラウドキル（エヴォケーション）

距離：10ヤード
効果範囲：半径15フィート
持続時間：1ターン
ST：なし
詠唱時間：5

この呪文は、ガストのような気体でできた巨大な雲を作り出し、4+1ヒットダイスに満たないものを殺してしまう。4+1ヒットダイスから、6ヒットダイスのものは、毒に対するSTに−4のペナルティを受けるが、失敗すると死ぬ。息を止めても、効果を免れることはできない。レベル6（あるいは6ヒットダイス）以上のものは、一瞬で雲の外に出なければ、1ラウンドごとに1～10HPの毒ダメージを受ける。

・コーン・オブ・コールド（エヴォケーション）

距離：術者
効果範囲：術者のレベルあたり長さ35フィート、直径20フィートの円
持続時間：瞬間
ST：1／2
詠唱時間：5

この呪文によって、術者から発射された冷気が円錐形となって爆発し、術者の1レベルにつき、2～5HPの冷気ダメージを与える。爆発の大きさは、術者の1レベルあたり長さ35フィート、直径1フィートである。

・コンジュア・アース・エレメンタル
（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、術者はエレメンタル・プレーン・オブ・アースから霊を召喚し、自分の意のままに操ることができる。この霊は、呪文の持続時間が終わるか、霊が倒されるまで術者のために闘う。

・コンジュア・ファイアー・エレメンタル
（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、術者はエレメンタル・プレーン・オブ・ファイアーから霊を召喚し、自分の意のままに操ることができる。この霊は、呪文の持続時間が終わるか、霊が倒されるまで術者のために闘う。

・コンジュア・ウォーター・エレメンタル
（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、術者はエレメンタル・プレーン・オブ・ウォーターから霊を召喚し、自分の意のままに操ることができる。この霊は、呪文の持続時間が終わるか、霊が倒されるまで術者のために闘う。

・デミシャドーモンスター（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：20フィートの立方体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：1／2
詠唱時間：5

この呪文は、レベル4のメイジ呪文、シャドーモンスターと類似した呪文である。ただし、こちらは、召喚されたモンスターはさらに手強く、そのHPは現実世界のモンスターの40%である。

・ドミネーション（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：１ターゲット
持続時間：12時間　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文によって、術者は、呪文の効果が持続している間、あらゆる対象の行動をコントロールできる。コントロールは術者と対象との間のテレパシーを通じて行なわれる。レベル4のプリースト呪文であるメンタルドミネーションとは異なり、目標は、その行動に対していかなることをしようとも、逃れることはできない。ただし、もちろんディスペルマジックは別である。目標は効果に対抗できるよう、−2で対呪文STを得る。

・フィーブルマインド（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：1ターゲット
持続時間：永久　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文により、呪文の対象はわけの分からないことをしゃべるようになる。呪文はディスペルマジックが相手に対して掛けられるまで続く。呪文の対象は感覚を麻痺させられないよう、−2で対呪文STを得るが、この者は呪文を唱えることができない。プリーストがヒール呪文を唱えると、呪文の対象からフィーブルマインドが取り除かれる。

・ホールドモンスター（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径20フィート
持続時間：術者のレベルあたり１ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文により、あらゆるタイプの対象1～4体（アンデッドを除く）が、対呪文STをしない限り、その場で捕らえられる。その効果は術者の選んだ地上の一点に集中し、目標から5フィート以内にいる他の対象全てが、同じように、影響を受ける可能性がある。目標は、麻痺している間は助けを得ることはできず、また、攻撃から身を守ることもできない。

・モンスターサモニング3（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文は、レベル3のモンスターサモニング1とほぼ同一の呪文である。ただし、こちらは、1～4体のタフなモンスターを召喚できる。このモンスターは呪文の範囲内に現れて、呪文の持続時間中、術者の敵を攻撃する。攻撃された敵は消滅する。もし闘う敵がいなければ、召喚されたモンスターは、術者のために他の形で奉仕することができる。

・シュラウド・オブ・フレイム（エヴォケーション）

距離：10ヤード　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文に対して、もし対象がSTをすることができなければ、対象は炎につつまれてしまう。ラウンドごとに2～12ポイントのダメージで燃える（さらにダメージを受けることを避けるため、最初のSTの後、ラウンドにつき1回、新たにSTをすることができるが）。呪文の効果が持続している間、炎につつまれた目標からの火の粉によって、その10フィート以内にいる対象は全て、1～4HPの炎ダメージを受ける。この呪文は、とりわけ、トロールやアイスサラマンダーをばらまくのに役立つ。

・サモンシャドー（コンジュレーション／サモニング、ネクロマンシー）

距離：10ヤード　効果範囲：10フィートの立方体
持続時間：1ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文を使うと、術者の三段階のレベルに応じて、一つの影を召喚できる。この影は術者の命令に従い、呪文の持続時間が終了するか、影が死ぬまで、術者の敵を攻撃するか、任務を遂行する。

●メイジ呪文　レベル6

・アンチマジックシェル（アブジュレーション）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文によって、作り出された壁は、術者の周りに張られる。この壁によって、術者はどんな魔法の攻撃に対しても守られる。しかし、術者も、壁の中から呪文を発することはできない。

・チェーンライトニング（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：瞬間　ST：1～2
詠唱時間：5

この呪文は、目標に対して、電気エネルギーを炸裂させる。ただし、ライトニングボルト呪文と異なり、ひとたび稲妻が最初の目標に炸裂すれば、電気は次に一番近くにいる生き物（敵、味方を問わず）に当たる。その場合、全エネルギーが使い果たされるまで、1回炸裂するごとにエネルギーは少しずつ失われていく。稲妻は、最初に術者のレベルあたり1～6HP、最大で12～72HPの電気ダメージを与える。稲妻が炸裂するごとに、電気ダメージは1～6減少する。電気ダメージを負った生き物は、ダメージを半分にするための対呪文STを得る。

ICEWIND DALE™

・デスフォグ（オルタレーション、エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径20フィートの霧
持続時間：15ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：6

この呪文は、怒濤のような酸性霧をもたらす。この霧は、生き物（生きているか死んでいるかを問わず）に対し、第1ラウンドで1HP、第2ラウンドで2HP、第3ラウンドで4HP、そして、第4ラウンド以降では8HPの酸ダメージを与える。効果範囲内で捕まった生き物で、STに失敗したものは、霧から脱出するまで動きのスピードが半減する。

・デススペル（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径30フィート
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：6

この呪文によって、効果範囲内の生き物は死ぬ。生き物が弱ければ弱いほど、効果は大きい。例えば、この呪文は、効果範囲内で4～80体の悪鬼、2～40体のリザードマン、2～8体の人食い鬼、または1～4体の小人を殺すことができる。アンデッドには影響はない。デススペルに殺された者は二度と生き返ることはできない。

・ディスインテグレート（オルタレーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：効果なし
詠唱時間：6

この呪文を唱えると、生き物は消え去る。その際、薄い緑色の光線が術者から目標に向かって発射される。目標とされた者は対呪文のSTをしなければ、ばらばらになってしまう。この呪文はアンデッドに対しても効く。ばらばらになった者は二度と生き返ることはできない。

・フレッシュ・トゥ・ストーン（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：1体
持続時間：永久　　ST：効果なし
詠唱時間：6

この呪文を唱えると、生き物は石になる。これを避けるため、生き物は対呪文のSTをすることができる。この呪文の効果は、レベル6のメイジ呪文、ストーン・トゥ・フレッシュで消し去ることができる。この呪文はアンデッドに対しても効く。

・グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ（アブジュレーショーン）

距離：術者　効果範囲：半径5フィート
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、レベル4のメイジ呪文、マイナーグローブ・オブ・インヴァルネラビリティと類似しているが、レベル4の呪文からも術者を守る。

・インヴィジブルストーカー（コンジュレーション／サモニング）

距離：10ヤード　効果範囲：特殊
持続時間：2時間　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、エレメンタル・プレーン・オブ・エアー固有の生き物である、姿なきストーカーを召喚する。ストーカーは、術者の命令に従い、その状態は呪文の持続時間が終了するかストーカーが死ぬまで続く。

・リッチタッチ（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：特殊
詠唱時間：6

この呪文によって、死体の感触と免疫の力を術者は授けられる。呪文の効果が持続している間は、メイジは麻痺と恐怖に対する免疫力を得る。その手は超自然的な緑色の光を発し、麻痺に対するSTがない限り、1～10HPのダメージを目標に対して与え、目標を麻痺させる。アンデッドには効果はない。

・モンスターサモニング4（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径60ヤード
持続時間：5ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：6

この呪文は、レベル3、4、5のモンスターサモニングとほぼ同一の呪文である。ただし、こちらは、1～3体のよりタフなモンスターをより長い時間、召喚できる。

・オティルークス・フリージング・スフィアー（オルタレーション、エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：特殊　ST：効果なし
詠唱時間：6

この呪文は、生き物に対し、冷気光線を発射する。光線の届く距離は、メイジの視界内で、術者のレベルあたり3～6ポイントの冷気ダメージを与える。ただし、もし目標がSTを行なえば、光線から逃れ、ダメージを避けることができる。

・パワーワード：サイレンス（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：１体
持続時間：2ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文によって、術者は、力のメッセージを発することができる。発すると、視界内のあらゆる生き物に対し、音を立てられなくすることができる。STは一切認められない。

・シェーズ（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：20フィートの立方体
持続時間：術者のレベルあたり１ラウンド　　ST：特殊
詠唱時間：6

この呪文は、シャドーモンスターやデミシャドーモンスターに類似している。それによって、術者はデミプレーン・オブ・シャドーから幻の生き物を作り出すことができる。この幻の生き物は、シャドーモンスターやデミシャドーモンスターに召喚された幻の生き物よりも手強い。この幻の生き物は、呪文の持続時間が終了するか、死ぬまで、術者の命令に従う。

・ストーン・トゥ・フレッシュ（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：1体
持続時間：永久　　ST：効果なし
詠唱時間：6

この呪文によって、石になった生き物は元通りになる。もし仲間がバシリスクあるいはメドゥサの犠牲になったとき、この呪文を唱えれば、仲間はまた元気になる。

・テンサーズ・トランスフォーメーション
（オルタレーション、エヴォケーション）

距離：術者　　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり１ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：6

メイジは常にメイジである必要はない。テンサーズ・トランスフォーメーションによって、術者は英雄的なファイターに変身し、術者のHPを倍増させ、術者のアーマークラスには＋4のボーナスが与えられる。術者が受けたダメージは、最初にボーナスHPから除かれる。メイジの攻撃は全て、同レベルのファイターと同じチャンスを得る。術者は1ラウンドにつき2回攻撃でき、攻撃ごとに＋2のダメージを与えることができる。

●メイジ呪文　レベル7

・アシッドストーム（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径20フィート
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：1／2
詠唱時間：7

この呪文は、効果範囲内にどしゃ降りの酸性雨を降らせる。最初の3ラウンドでは1～4HP、次の3ラウンドでは1～6HP、そして、それ以降は1～8HPのダメージを、ラウンドごとに与える。効果範囲内から外に出ても、ダメージを免れることはできない。酸は皮膚に付着し、アシッドストームがかけられている間、効果範囲内の生き物は全て、呪文が持続している限り、ダメージを負い続ける。生き物はアシッドストームの雲の攻撃を受けた後、毎ラウンド、対呪文STをする。もしSTが成功すれば、ダメージは半減できる（そのラウンドのみ）。

・フィンガー・オブ・デス（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：永久　ST：効果なし
詠唱時間：5

術者は死の呪文を指から発し、人さし指で目標を指す。標的が対呪文のSTに失敗しなければ、標的は即座に死ぬ。ただし、たとえSTが成功したとしても、死のブラシは3～17ポイントのダメージを与える。フィンガー・オブ・デスに殺された者は、二度と生き返ることはできない。

・マスインヴィジビリティ（イリュージョン／ファンタズム）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径30フィート
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：7

インヴィジビリティ・ウィズ・バトルフィールド・アプリケーションの改良版として、マスインヴィジビリティは、あらゆる生き物を効果範囲内にかくまうことができる。その性能は向上したが、目標であった者が攻撃を始めると、その性能は破壊される。

・モンスターサモニング5　（コンジュレーション／サモニング）

距離：特殊　効果範囲：半径70ヤード
持続時間：6ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：6

この呪文は、ほとんどすべての点において、モンスターサモニング4とほぼ同一の呪文である。ただし、こちらは、1～3体のよりタフなモンスターを、モンスターサモニング4より若干長く召喚できる。

ICEWIND DALE™

・モルデンカイネンソード（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり１ラウンド　ST：なし
詠唱時間：7

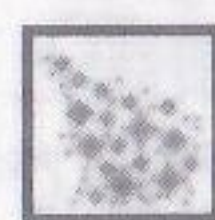
この呪文は、微かに光る力の剣を召喚する。術者は剣を意のままに使いこなし、剣は、術者の半分のレベルでファイターが使ったかのように攻撃する。実際は手に持っているにもかかわらず、術者の視界内であればどこでも、生き物を切ることができる。剣には攻撃へのボーナスはないが、通常は＋2以上の剣でのみ命中できる生き物を切ることができ、攻撃ごとに5〜30のHPを加える。

・パワーワード：スタン（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：１体
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：1

パワーワード：サイレンスや、パワーワード：キルと類似している。スタンはもう一つの力のメッセージである。それが発せられたとき、術者が狙う生き物は全て立ちすくみ、よろめき、まともな思考ができなくなる。生き物が31HP未満なら、4〜16ラウンド、31〜60HPなら2〜8ラウンド、61〜90HPなら1〜4ラウンド立ちすくむ。そして、90HPを超えれば、生き物には何ら影響はない。呪文を唱えることで、生き物の現在のHP（最大ポイントではない）をチェックする。したがって、どんなタフな生き物も、怪我をしていれば、必ずこの呪文の影響を受ける。

・プリズマティックスプレー（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者　効果範囲：70X15フィートのスプレー
持続時間：瞬間　ST：特殊
詠唱時間：7

この呪文によって、7本のかすかな光がメイジの手から発射される。円錐形で、長さは70フィート、端の広さは15フィートである。光線に触れた生き物は全て、その色に応じた影響を受ける。
ただし、8ヒットダイス未満の生き物は全て、他の効果の有無にかかわりなく、2〜8ラウンドの間、視界を失う。プリズマティックスプレーは、色によって次の効果がある。

赤：　対呪文STの威力を半減させ、20HPのダメージを与える。
橙：　対呪文STの威力を半減させ、40HPのダメージを与える。
黄：　対呪文STの威力を半減させ、80HPのダメージを与える。
緑：　毒に対してSTをするか、死亡する。
　　　もし生き残っても20HPの毒ダメージを受ける。
青：　石にならないようSTをするか、石になる。
藍色：　魔法の杖に対してSTをするか、発狂する。

●メイジ呪文　レベル8

・インセンディアリークラウド（オルタレーション、エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径20フィート
持続時間：4ラウンド+1～6ラウンド　　ST：1／2
詠唱時間：2

この呪文は、半径10フィートにわたって、濃い霧に覆われた雲をもたらす。最初の2ラウンドは無害だが、3ラウンドに入ると、点火して炎を発し、術者のレベルあたり1～2のHPダメージを与える。4ラウンドには、1～4のHPダメージを与える。5ラウンドに入ると、与えるダメージは1～2HPに戻る。生き物が対呪文のSTをすれば、雲の効果を半減できる。

・マインドブランク（アブジュレーション）

距離：特殊　　効果範囲：1体
持続時間：1日間　　ST：なし
詠唱時間：1

自制とプライバシーのため、マインドブランクは、魔力、命令、支配、恐怖、弱気といったあらゆる心理的影響から、そして、クリスタルボールやその他の方法による水晶占いから、術者の心を守る。

・モンスターサモニング6　（コンジュレーション／サモニング）

距離：特殊　　効果範囲：半径80ヤード
持続時間：7ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：8

この呪文は、ほとんどすべての点において、モンスターサモニング5とほぼ同一の呪文である。ただし、こちらは、1～3体のタフなモンスターを、モンスターサモニング5より若干長く召喚できる。

ICEWIND DALE™

●メイジ呪文 レベル9

・モンスターサモニング7 （コンジュレーション／サモニング）

距離：特殊　　効果範囲：半径80ヤード
持続時間：7ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：9

この呪文は、モンスター召喚呪文の極みである。ほとんどすべての点において、モンスターサモニング6とほぼ同一の呪文であるが、こちらは、アベイル・ト・リル内にある1～3体の一番タフなモンスターを召喚し、術者のために闘わせる。この呪文の持続時間は、他のどんな呪文よりも長い。

・パワーワード：キル（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径10フィート
持続時間：永久　　ST：なし
詠唱時間：1

パワーワード：サイレンスやパワーワード：スタンと類似しているが、キルはおそらく最強の力のメッセージである。60HPまでで生物１体、30以下で複数が死ぬ。ようするに、HPが120以下の生物は影響を受け、HP121からの生物は影響を受けないということである。生物の現在のHP（最大ポイントではない）がチェックされる。したがって、どんなタフな生物も、怪我をしている場合は、必ずこの呪文の影響を受ける。

●プリースト呪文　レベル1

・ブレス（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：50フィートの立方体
持続時間：6ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文を使うと、友好的な生物の士気を上げ、あらゆるSTと攻撃に＋1のボーナスがもらえる。術者はこの呪文の距離内でどこまで（最高60ヤードまで）呪文をかけるかを決める。呪文を唱え終わった瞬間に、50フィートの立方体内で術者が指定した地点を中心に、全ての生物に影響を及ぼす（呪文の影響を受けたものが効果範囲の外に出ても効果は持続するが、呪文を唱え終わった後に効果範囲の中に入ったものには効果はない）。

・コマンド（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：1体
持続時間：1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文によって、プリーストは1体の生き物に「死ね（眠れ）！」という命令を下し、生物を1ラウンドの間、眠らせることができる。ラウンドが終われば、生物は何ら害を受けることなく目を覚ます。

・キュア・ライト・ウーンズ（ネクロマンシー）

距離：接触　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文を唱えて対象に手をかざすと、対象のダメージポイントが8回復する。この呪文は、アンデッド、プレーン界の外の生物には効果がない。

・カース（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：50フィートの立方体
持続時間：6ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

カース呪文が発せられると、敵のモラルは低下し、敵のST及びアタックロールに－1のペナルティが科せられる。呪文を唱え終わった瞬間に、50フィートの立方体内で術者が指定した地点を中心に、全ての生物に影響を及ぼす（呪文の影響を受けたものが効果範囲の外に出ても効果は持続するが、呪文を唱え終わった後に効果範囲の中に入ったものには効果はない）。

・ディテクトイービル（ディヴィネーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：術者の視界内
持続時間：1ターン　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は対象から発せられているイービルのオーラを探知する。効果範囲内でイービルの属性を持った生物は、この呪文の効果によりわずかに赤く光る。

・エンタングル（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径20フィート
持続時間：1ターン　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文により、術者は効果範囲内にいる対象を植物に絡ませることができる。草や茂み、木で対象を包み込み、ねじり上げ、巻き付いて、呪文が持続している間、動かなくさせる。対象が呪文に対するSTを成功させれば、効果を免れることができる。なお、絡み付かれた対象は、動くことはできないものの、攻撃することはできる。

・マジカルストーン（エンチャントメント）

距離：術者の視界内　効果範囲：術者の視界内
持続時間：特殊　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文を使うことにより、小石に一時的に魔力を与えることができる。この魔法の石は、敵に向けて投げられ、当たった相手に3～12のダメージを与える。もし相手がアンデッドなら、6～24ポイントのダメージを与える。例えば、この石は、魔法の武器でしか傷つかないものに対して、攻撃できるかどうかを決定するための＋1の魔法の武器として扱うが、命中値やダメージにボーナスはない。

・プロテクション・フロム・イービル（アブジュレーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド　ST：なし
詠唱時間：1

上記統計に加え、この呪文はレベル1のメイジの呪文であるプロテクション・フロム・イービルと類似している。

・リムーブフィアー（アブジュレーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径30フィート
持続時間：1ターン　　ST：特殊
詠唱時間：1

この呪文は、呪文を受けるものに勇気を与え、その士気を最高の状態まで引き上げる。持続時間が終わりに近づくにつれ、士気は徐々に普通の状態に戻っていく。もし呪文を受けるものが魔法に恐怖を持つなら、この呪文は効果を失う。

・サンクチュアリ（アブジュレーション）

距離：術者　　効果範囲：術者
持続時間：2ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

プリーストがこの呪文を唱えると、敵対していたものから、術者の姿が透明になったかのように、姿を隠すことができる。この呪文に守られている時は呪文の効力を冒さずに直接的な攻撃を与えることはできないが、攻撃的でない呪文や、攻撃とみなされない行動をとることはできる。これにより、術者は自分の傷を回復したり、ブレスの呪文をかけたりできる。他人に呪文をかけるには、この呪文を解かなければならない。

・シレイラ（オルタレーション）

距離：接触　　効果範囲：特殊
持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を使うと、命中判定に＋１を与え、2～8HPのダメージを与える魔法の棍棒が術者の手の中にできる。スタッフウェポンの技能を使う。

●プリースト呪文　レベル2

・エイド（ネクロマンシー、コンジュレーション）

距離：接触　　効果範囲：１体
持続時間：1ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文を受けたものは、呪文が持続している間、ブレスの呪文の効果（攻撃ロールとSTに＋１）と、HPが1～8増加する。この呪文により、実際よりも多くのHPを持たせることができる。この増えた分のHPは、ダメージを受けると減っていき、回復の呪文で回復させることはできない。

ICEWIND DALE™

・バークスキン（オルタレーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文をかけると、対象の皮膚は樹木のように堅くなり、ACが6になり、術者のレベルが4上がるごとに1ずつ減少する。つまり、術者のレベルが4だとAC5、レベルが8だとAC4になる。また、魔法以外の攻撃に対するSTに＋1のボーナスを得られる。

・チャント(コンジュレーション／サモニング)

距離：術者の視界内　効果範囲：半径30フィート
持続時間：1ターン　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文を唱えることにより、術者自身とそのパーティーには恩恵がもたらされ、敵には害が与えられる。呪文の持続時間が終わると、効果範囲内のプリーストの仲間の命中判定、ダメージ、STは＋1のボーナスを受け、敵は逆に－1のペナルティを受ける。この呪文を重ねて唱えることはできない。呪文をかけるには、術者はある程度の集中力を要する。したがって、この呪文の持続時間中は、プリーストは他の呪文をかけることはできず、その動きの速さは半分に落ちる。

・チャームパーソン・オア・ママル（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：人間もしくは哺乳類1体
持続時間：特殊　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文は1レベルのメイジ呪文であるチャームパーソンと同じである。

・キュア・モデレート・ウーンズ（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：5

キュア・モデレート・ウーンズは、1レベルのプリースト呪文キュア・ライト・ウーンズを強力にしたものである。呪文を唱えることで、対象のHPが11ポイント回復する。

・ドロー・アポン・ホーリーマイト（インヴォケーション）

距離：術者　　効果範囲：術者
持続時間：1ターン　　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文は、神に語りかけて、その力を少しの間、自分に宿すことができるものである。ストレングス、コンスティテューション、デクスタリティの値が全て、術者のレベル3あたり1の追加ポイントを得る。つまり、3レベルの術者は能力値に1、レベル12の術者は能力値に4のボーナスを受けることができる。

・ファインドトラップ（ディヴィネーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：10フィートの小道
持続時間：3ターン　　ST：なし
詠唱時間：5

プリーストがこの呪文を唱えると、普通に、あるいは魔法の力で隠されている罠や、魔法のかかった、または機械的なつくりの全ての罠を、あたかもシーフであるかのように探知できる。

・フレイムブレード（エヴォケーション）

距離：術者　　効果範囲：3フィートの刃物
持続時間：4ラウンド+術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文を使うと、手の先から、赤く燃えさかる炎の熱線が出る。この刃物のような光線を、シミターのように扱う。この炎の剣で接近攻撃を命中させたとき、5〜8のダメージを与え、アンデッドや火に弱い対象にはさらに+2のダメージ（例、7〜10ポイント）が加わる。火から守られている場合は、ダメージは−2（例、1D4+2ポイント）となる。炎を宿していたり、通常の状態で炎の攻撃を行なってくるような者には、ダメージを与えることはできない。これはいわゆる魔法の武器ではないので、アンデッド以外の、魔法の武器しか効かないものには効果がない。この呪文ではシミターの熟練度が重要である。

・グッドベリー（オルタレーション、エヴォケーション）

距離：術者　　効果範囲：5ベリー
持続時間：術者のレベルあたり1日　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

グッドベリーの呪文は、5つの魔法の木の実を創り出し、術者はそれを持ち運ぶことができる。1個食べるごとにHPが5ポイント回復する。ベリーは術者のレベルあたり1日しか持たないので、長い時間持ち運ぶのは得策ではない。

・ホールドパーソン（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：3

この呪文はレベル3のメイジ呪文であるホールドパーソンと同じである。

・ノウアライメント（ディヴィネーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：1ターン　ST：効果なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、プリーストは生き物のオーラを読み取ることができる。もし対呪文STが成功した場合、術者はその生き物について知ることはできない。生き物のうち、イービルは赤に、ニュートラルは青に、そしてフレンドリーなものは緑に、それぞれ一瞬の間になる。

・レジスト ファイアー アンド コールド　（オルタレーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：5

この呪文を唱えられた対象は、熱や冷気に対して耐性を持つようになる。厳しくない状況（例えば、 裸で雪の降る中を立っていたり、注意を引きつけるために火の中に手を入れるなど）に対しては完全な耐性を持つようになる。また、赤く焼けた石炭、大量の燃えている油、ファイアーストーム、ファイアーボール、レッドドラゴンのブレス、フロストワンド、ホワイトドラゴンのブレスといったような激しい熱や冷気（自然のものであろうと魔法によるものであろうと）に対し、50%の耐性を持つようになる。

・サイレンス　15フィートレイディアス（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径15フィートの球体
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文を唱えると、効果範囲内は完全な無音状態になる。全ての音が打ち消され、会話が全くできず、呪文の詠唱も不可能になる。効果範囲内のものは、STをしなければならない。失敗すると持続時間中は音を立てることはできない。この呪文はその場所にずっとかかっているものではなく、呪文を唱えたときに効果範囲内にいた者のみにかかる。

・スローポイズン（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文を、毒に侵された生き物にかけると、毒の回りを遅らせることができる。毒を中和することはできないが、その回りを遅らせることで、寺院で、あるいはプリーストによって回復するまでの時間をかせぐことができる。

・スピリチュアルハンマー（インヴォケーション）

距離：術者　効果範囲：特殊
持続時間：3ラウンド＋術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：5

神に語りかけることにより、魔法のハンマーを呼び出す。持続時間内であればこの武器を使うことができる。これは魔法の武器として使え、1回の打撃ごとに、レベル6毎に＋1のボーナスを（レベル13なら、最大でトータル＋3）命中判定とダメージロールに与えることができる。この武器の基本ダメージは普通のウォーハンマーの2～5ポイントのダメージと同じである。

●プリースト呪文　レベル3

・アニメイトデッド（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：8時間　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文はレベル5のメイジ呪文であるアニメイトデッドと同じである。

・コールライトニング（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：術者の視界内
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：1／2
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は野外でのみ使える。術者は1ターンに1回、稲妻を呼び落とすことができる。呪文の持続時間は術者のレベルあたり1ターンである。落雷1回につき、2～16の電撃によるダメージと、術者のレベルあたり1～8のダメージを与える。つまり、レベル4の術者は、6～48ボルト（2～16　＋　4～32）のダメージを与えることができる。稲妻は、術者の敵に垂直に落ちてくる。術者は目標を選択できないが、仲間に稲妻が落ちることはない。

ICEWIND DALE™

・キュア・ディジーズ（ネクロマンシー）

距離：接触　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文が病気の者にかけられると、病気はすぐに治り、HPが5ポイント回復する。

・ディスペルマジック（アブジュレーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：30フィートの立方体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：6

この呪文はレベル3のメイジ呪文であるディスペルマジックと同じである。

・グリフ・オブ・ワーディング（アブジュレーション、エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：特殊
持続時間：効果を無くすまで永久　　ST：特殊
詠唱時間：特殊

この呪文は、強力な魔法の文字を刻むことによって、許可のないもの、敵意を抱いているものが通過したり、入ったり、開けたりできないようにする。小さな橋を守ったり、入口を防御したり、箱の中に罠として仕掛けることができる。この呪文で守られた場所で、暴力行為をした場合、この呪文は発動する。対呪文のSTに成功すると、この呪文の効果を無効にできる。ただし、呪文が発動した場合、目標に対して、術者のレベルあたり1～4のHPの電撃によるダメージを与える。

・ホールドアニマル（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径20フィート
持続時間：術者のレベルあたり2ラウンド　　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文により、動物はその場で硬直する。普通、または大型の動物のみが影響を受ける。ワイバーン、マンティコア、キャリオンクローラーなどのモンスターには影響しない。この呪文の効果は、術者が選んだ目標および、その周り5フィート内の、1～4頭の動物が影響を受ける。対呪文のSTに成功した場合は何の影響もない。また、対象は、硬直するだけで、傷や病気、毒による悪化を防ぐことはできない。

・インヴィジビリティパージ（ディヴィネーション）

距離：術者の視界内　　　　　　　　　　　　　効果範囲：エリア内
持続時間：瞬間　　　　　　　　　　　　　　　ST：なし
詠唱時間：8

この呪文の効果範囲内で透明化しているものは、直ちに透明化が解除され、見えるようになる。これには、サンクチュアリ、インプルーブドインヴィジビリティ、インヴィジビリティなどの呪文で、透明になっているもの（シーフモードではシーフ）が含まれる。

・ミスキャストマジック（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　　　　　　　　　　　　効果範囲：1体
持続時間：1ターン　　　　　　　　　　　　　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文の影響を受けてしまうと、メイジ呪文（プリースト呪文ではない）を使う能力が著しく低下する。呪文を使おうとしても、80%の確率で失敗する。呪文に対するSTをすることはできるが、−2のペナルティを受ける。

・プレイヤー（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者　　　　　　　　　　　　　　　　　効果範囲：半径60フィート
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　　　ST：なし
詠唱時間：6

プレイヤーはプリーストや味方に恩恵を授ける一方、敵を呪う。味方によるあらゆる攻撃、ダメージ、STに対しては、＋1のボーナスを得る。一方、敵による攻撃、ダメージロール、STは全て−1のペナルティの対象となる。呪文が唱えられている間、この効果範囲内で捕まったものは、効果範囲から外に出ても、呪文の効果を免れることはできない。もしファイターが逃げるモンスターを追いかけたければ、祈祷師もそれを追う。

・プロテクション・フロム・ファイアー（アブジュレーション）

距離：接触　　　　　　　　　　　　　　　　　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　　　ST：効果なし
詠唱時間：6

この呪文により、対象は、たいまつ、薪、油の火といった普通の火に対して無敵となり、ドラゴンなどが吐くブレスや、バーニングハンド、ファイアーボール、ファイアーシード、ファイアーストーム、フレイムストライクといった呪文による魔法の火に対しても耐性を持ち、ダメージの80%を無効にする。

・リムーブカース（アブジュレーション）

距離：接触　効果範囲：特殊
持続時間：瞬間　ST：特殊
詠唱時間：6

この呪文はレベル4のメイジの呪文であるリムーブカースと同じである。

・リムーブパラリシス（アブジュレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：永久　ST：なし
詠唱時間：6

術者はこの呪文を使い、麻痺や、それに類する魔法（グールの攻撃やホールド系の呪文）の効力を解くことができる。

・リジッドシンキング（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：効果範囲内の対象1体
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：5

この呪文のターゲットになる者は、対呪文のSTをしなければならない。このリジッドシンキングの呪文にかかってしまった者は、辺りをうろつき始めるか、近くにいる者に攻撃を加える、もしくは混乱して立ちつくしてしまう。

・ストレングス・オブ・ワン（オルタレーション）

距離：術者　効果範囲：半径25フィート
持続時間：7ラウンド　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文を唱えることにより、パーティー全体のストレングスの値が18／76になる。パーティーの中に元々、あるいは魔法のアイテムに助けられて、これよりも強いストレングスの値を持つものがいた場合、ストレングスは18／76に下がる。この呪文は7ラウンド続き、その後パーティーのストレングスの値は元に戻る。

●プリースト呪文　レベル4

・アニマルサモニング1（コンジュレーション、サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：5ターン　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文を使うと、術者は4ヒットダイス以下の動物を最高8匹まで呼び寄せることができる。呪文は屋内でも野外でも使用可能である。召喚できる獣は呪文をかけた環境によって変わる。

・クローク・オブ・フィアー（コンジュレーション／サモニング）

距離：接触　　　　　　　　　　　　効果範囲：１体
持続時間：3ラウンド　　　　　　　　ST：効果なし
詠唱時間：6

クローク・オブ・フィアーは、目標に対し、半径3フィート以内で恐怖のオーラを与える。効果範囲に入ったものは全て、対呪文のSTを行なうか、2～16ラウンドの間、パニックに陥って逃げ惑う。恐怖のオーラはアンデッドには効果がない。

・キュア・シリアス・ウーンズ（ネクロマンシー）

距離：接触　　　　　　　　　　　　効果範囲：１体
持続時間：瞬間　　　　　　　　　　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文はキュア・ライト・ウーンズをより強力にしたものである。対象に手をかざすことで、対象のHPが17ポイント回復する。この呪文は、アンデッド、プレーン界の外の生物には効果がない。

・ディフェンシブハーモニー（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者　　　　　　　　　　　　効果範囲：半径10フィート
持続時間：6ラウンド　　　　　　　　ST：なし
詠唱時間：1

この呪文を唱えると、対象は一つのユニットとして、攻撃と戦略をうまく調整させながら闘うことになる。呪文の効果は術者の周りに限られるが、半径10フィート内のもの全てに影響を与える。対象は呪文がかけられた後に効果範囲の外に出ても、ハーモニーの恩恵を受けることができる。呪文の効果が持続している間、それぞれの対象はアーマーに対し、+4のボーナスを得る。呪文は6ラウンドの間か、呪文が解かれるまで続く。

・フリーアクション（アブジュレーション、エンチャントメント）

距離：接触　　　　　　　　　　　　効果範囲：１体
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文の効果がある間は、動きを制限するパラリシス呪文やホールド呪文（グリース、ウェブ、スロー呪文など）の影響を受けなくなる。

ICEWIND DALE™

・ジャイアントインセクト（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：1～6匹の昆虫
持続時間：8時間　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文は、小さな昆虫を術者の元に召喚し、それらを巨大な昆虫に変え、強力な味方にする。昆虫の強さと種類は、術者のレベルによって異なる。術者のレベルが高いほど、召喚される昆虫は強い。

・メンタルドミネーション（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり3ラウンド　ST：効果なし
詠唱時間：4

この呪文の対象とされる者は、呪文に精神が支配されないように、－2で対呪文STをしなければならない。いくつか細かい違いはあるものの、この呪文はメイジ呪文、ドミネーションと類似している。対象を思い通りに動かすためには、術者の視界に入れておかなければならない。さらに、闘いと攻撃に入るには、ある程度の集中力が必要である。ただし、呪文を再度唱えることはできない。

・ニュートラライズポイズン（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：1

毒におかされたものにこの呪文を唱えると、即座に毒が解かれ、失われたHPを10ポイント回復できる。

・プロデュースファイアー（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径6フィート
持続時間：1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文を唱えると、目標の相手から炎が上がり、相手に対し効果範囲内で1～4HP＋術者のレベルあたり1ポイントの火ダメージを与える。

・プロテクション・フロム・イービル　10フィートレイディアス（アブジュレーション）

距離：接触　効果範囲：半径10フィート
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文を唱えると、半径10フィート内の生き物は全て影響を受ける。生き物はACおよびSTに対し＋2のボーナスを得、あらゆるチャームベースの呪文に対して影響を受けなくなる。

・プロテクション・フロム・ライトニング（アブジュレーション）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり5ラウンド　ST：なし
詠唱時間：7

この呪文を唱えると、ライトニングボルト、ショッキンググラスプなどの電気攻撃から完全に身を守ることができる。呪文は持続時間中、あるいは呪文が解かれるまで続く。

・レシテーション
（アブジュレーション、インヴォケーション／エヴォケーション）

距離：術者　効果範囲：半径60フィート
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：7

神聖な文言あるいは宣言を復唱することにより、術者は自分と味方に対しては神の恵みを祈願し、敵に対しては混乱と欠陥の種をまく。攻撃とSTに対して、味方は＋2のボーナスを得、敵は－2のペナルティーを受ける。この呪文によってレベル3のプレイヤーの呪文が無効になることはない。プレイヤーの呪文とレシテーションは一緒に使用することができ、その効果は蓄積される。

・スタティックチャージ（オルタレーション）

距離：術者　効果範囲：術者の視界内
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：1／2
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、コールライトニングと類似している。ただし、この呪文は屋内でも使える。術者は効果範囲内のあらゆる生き物の周りに静電気を発生させることができる。2～16ポイントの電気ダメージに加え、術者の経験レベルに対し、1～8ポイントのダメージを与えることができる。呪文の持続時間中、静電気はターンごとに発し続ける。

●プリースト呪文　レベル5

・アニマルサモニング2（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：5ターン　ST：なし
詠唱時間：8

この呪文により、8ヒットダイス以下の動物を6匹まで召喚することができる。召喚できるのは通常型、巨大型の動物だけであり、幻想的な生き物やモンスター（マンティコア、ドラゴン、ゴルゴンなど）は対象とならない。呪文は屋内、屋外両方で使える。

・チャンピオンズストレングス（オルタレーション）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：1ターン　ST：なし
詠唱時間：2

この呪文を使うと、術者は神の強さをうまく引き寄せ、それを対象に与えることで強力なファイターを作り出す。相手はターンごとに20〜23のストレングスを得る。呪文が始まるとすぐ、術者は疲労し、あらゆるロールに対し、ペナルティーをかけられる。難点としては、呪文の持続時間中、術者は目標の相手と神との間のつながりに集中しなければならないことである。したがって、重ねて呪文を唱える能力を失うことになる。呪文の効果は1ターンの間、もしくは呪文が解かれるまで続く。

・カオティックコマンド（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　効果範囲：1体
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：なし
詠唱時間：3

この呪文の効果がある間は、命令系の魔法の影響を受けなくなる。サジェスチョン、チャーム、ドミネーション、コマンド、スリープ、コンフュージョンは全てこの範疇に含まれる。

・キュア・クリティカル・ウーンズ（ネクロマンシー）

距離：接触　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　ST：なし
詠唱時間：8

キュア・クリティカル・ウーンズは、キュア・ライト・ウーンズを強力にしたものである。呪文を唱えることで、対象のHPが27ポイント回復する。アンデッド、プレーン界の外の生物には効果がない。

・フレイムストライク（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：指定した場所
持続時間：瞬間　　ST：1／2
詠唱時間：8

この呪文を唱えると、指定した場所に、炎の柱がうなりを上げてうち下ろされる。狙われた対象は対呪文のSTをしなければならない。もし失敗すれば、6~48ポイントの炎ダメージを受ける。成功すると、受けるダメージは半減する。

・インセクトプラーグ（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径25フィート
持続時間：15ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、這うもの、跳ぶもの、飛ぶものなど、動いている昆虫の群れを召喚する。群れの中にいるものは全て、ラウンドごとに1ポイントのダメージを受け、呪文を唱えることはできず、2ヒットダイス以下の昆虫は全て、群れからできるだけ早く抜け出そうとする。5ヒットダイス以下のものは、群れにとどまるためにはモラルチェックをしなければならない。

・レイズデッド（ネクロマンシー）

距離：術者の視界内　　効果範囲：人間1体
持続時間：瞬間　　ST：特殊
詠唱時間：1ラウンド

この呪文を唱えると、プリーストは仲間の人間一人を生き返らせることができる。注意しておかなければならないことは、呪文はエルフ系のキャラクターには効果がなく、また生き返るべき死体は五体が揃っていなければならない（生き返らせたい仲間が爆死した場合、生き返らせることはできない）。生き返ったときのHPは1しかないため、さらに自然回復か、魔法による回復をしなければならない。この呪文はデススペル、フィンガー・オブ・デス、あるいはディスインテグレートに殺された者には効果がない。

・ライシャス・ラス・オブ・ザ・フェイスフル（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者　　効果範囲：半径30フィート
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：8

この呪文によって、術者の味方に神からの狂気が授けられ、戦闘能力が向上する。効果範囲内の味方には全て、攻撃ロールとSTに対して＋1のボーナス、それに加え、持続時間中は1~8HPのボーナスが与えられる（これらのHPは最大ポイントを超えても接続時間中は加算される）。ただし、彼らはラウンドごとにさらにもう1回攻撃でき、攻撃、ダメージロール、STに対して＋2のボーナスを得る。

・スパイクストーンズ（オルタレーション、エンチャントメント）

距離：術者の視界内　効果範囲：半径15フィート
持続時間：12ラウンド　ST：なし
詠唱時間：6

この呪文は周りの岩をワープさせ、地形を変え、突起した岩を背景に溶け込ませる。この範囲に入った生き物は全て、ラウンドごとに2~8ポイントのダメージを受ける。

●プリースト呪文　レベル6

・アニマルサモニング3　（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：5ターン　ST：なし
詠唱時間：9

この呪文は、アニマルサモニング2の改良版として、16ヒットダイス以下の動物を4匹まで召喚することができる。召喚できるのは通常型、巨大型の動物だけであり、幻想的な生き物やモンスター（マンティコア、ドラゴン、ゴルゴンなど）は対象とならない。呪文は屋内、屋外両方で使える。

・コンジュア・ファイアー・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

メイジ呪文と類似しているが、このプリースト呪文は、より強力な火の霊（12ヒットダイス65%、16ヒットダイス20%、20ヒットダイス10%、24ヒットダイス5%）を召喚する。霊は術者の命令に従う。ただし、術者は霊を操ることに集中する必要はなく、敵を燃やし尽くせば、火の霊は自由に動き回れる。霊は、呪文の持続時間が終わるか、霊が死ぬまで動き続ける。

・エントロピーシールド（アブジュレーション）

距離：術者　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　ST：なし
詠唱時間：9

この呪文を唱えると、術者はエネルギーの渦に囲まれることで、攻撃から身を守ることができる。術者はACに対して+6のボーナスと、電気、火、冷気などをはじめとしたほとんどの攻撃に対して50%の耐性を与えられる。術者も、全てのSTに対し+2のボーナスを得、あらゆる長距離攻撃から免れることができる。

・ファイアーシード（コンジュレーション）

距離：接触　　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　ST：1／2
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、手榴弾状の長距離砲が4発作り出され、40ヤード以内の目標に対して発射することができる（長距離砲の持続時間は呪文の持続時間内のみ）。砲弾が着地すると、シードが爆発し、半径5フィート以内のもの全てに対し、2～16ポイントのダメージを与える。シードが直接当たった場合、STを得ることはできない。ただし、ダメージが間接的な場合は、ダメージを半減させるため、対呪文STをすることができる。

・ヒール（ネクロマンシー）

距離：接触　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、対象から病気とケガを一掃する。盲目、病気、意志薄弱を治し、対象が怪我をしている場合は最大HPまで回復させる。

・ソルズシアリングオーブ（インヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：目標生物
持続時間：瞬間　　ST：特殊
詠唱時間：6

この呪文によって、術者は、目標に対して、灼熱のような閃光を浴びせることができる。閃光が爆発すれば、6～36の火ダメージを与え、目標が対呪文STに失敗すれば、4～6ラウンドの間、目が見えなくなる。STをすれば、ダメージは半減され、目が見えなくなることもない。アンデッドはとりわけこの呪文に弱い。たとえSTをしたとしても、アンデッドは2倍のダメージを受け、持続時間中に2回、目が見えなくなる。

●プリースト呪文　レベル7

・コンフュージョン（エンチャントメント／チャーム）

距離：術者の視界内　　効果範囲：40フィートの正方形
持続時間：術者のレベルあたり1ラウンド　　ST：特殊
詠唱時間：1ラウンド

この呪文は、効果範囲内で対象1～4体と、2レベルの術者あたり1体を混乱させる。－2のペナルティーで対呪文STに成功しなければ、道に迷うか、その場で硬直するか、他の生き物を無差別攻撃する。

ICEWIND DALE™

・コンジュア・アース・エレメンタル（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者の視界内　　効果範囲：特殊
持続時間：術者のレベルあたり１ターン　　ST：なし
詠唱時間：１ラウンド

メイジ呪文と類似しているが、このプリースト呪文は、より強力な霊（12ヒットダイス65%、16ヒットダイス20%、20ヒットダイス10%、24ヒットダイス5%）を召喚する。霊はプリーストの命令に従う。ただし、術者は霊を操ることに集中する必要はなく、敵を地面にたたきつければ、土の霊は自由に動き回れる。霊は、呪文の持続時間が終わるか、霊が死ぬまで動き続ける。

・クリーピング・ドゥーム（コンジュレーション／サモニング）

距離：術者　　効果範囲：特殊
持続時間：1ターン　　ST：なし
詠唱時間：１ラウンド

この呪文は、20フィートの正方形内に昆虫の大群を召喚する。昆虫はすぐにあちこちに広がり、敵を攻撃する。カブトムシ、クモなどのさまざまな昆虫がおり、それぞれ1回刺して死ぬ。結果、通常の攻撃に耐性のない生き物を真っ先に殺してから死ぬことになる。

・ファイアーストーム（エヴォケーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径25フィート
持続時間：1ラウンド　　ST：1／2
詠唱時間：1ラウンド

この呪文によって、効果範囲は、炎のうなりに包まれ、炎の中および、その爆風から10フィート以内のもの全部に対し、術者のレベルあたり2～16ポイント＋1を与える。生き物は、爆風からのダメージを半減させるため、対呪文STをすることができる。

・インパーヴィアス・サンクティティー・オブ・マインド（アブジュレーション）

距離：術者　　効果範囲：術者
持続時間：術者のレベルあたり1ターン　　ST：なし
詠唱時間：１ラウンド

この呪文によって、外部からのいかなる影響に対しても、術者は毅然とした気構えを持つ。この呪文の効果が続く限り、術者に対し、魅力、命令、混乱、支配、恐怖、意志薄弱、影響力、睡眠、その他プシー粒子的な攻撃を仕掛けても失敗に終わる。

・リザレクション（ネクロマンシー）

距離：接触　　効果範囲：1体
持続時間：瞬間　　ST：なし
詠唱時間：1ラウンド

これは、プリースト呪文の中でも最も強力な呪文の一つである。この呪文によって、術者はHPのすべてを使って、対象を生き返らせることができる。一度死んだ対象は、この呪文を唱えるための集いの場にいなくてはならない。この呪文は、デススペル、フィンガー・オブ・デス、あるいはディスインテグレートに殺されたものには効果がない。レイズデッドとは異なり、この呪文はエルフ系のキャラクターにも効果がある。

・サンレイ（エヴォケーション、オルタレーション）

距離：術者の視界内　　効果範囲：半径15フィート
持続時間：4ラウンド　　ST：なし
詠唱時間：4

この呪文によって、術者は、4ラウンドの間空から、きらめくばかりの光線を誘発できる。範囲内の対象は、対呪文STをするか、さもなくば1～3ラウンドの間、目が見えなくなる。また、範囲内のアンデッドあるいはファンゴイドは、8～48ポイントのダメージ（対呪文STをした場合は、ダメージはその半分）を負う。太陽光線の影響から20フィート以内のアンデッドあるいはファンゴイドは、3～18ポイントのダメージ（対呪文STをした場合、ダメージは帳消しになる）を負う。

・シンボル・オブ・ホープレスネス（コンジュレーション／サモニング）

距離：接触　　効果範囲：半径60フィート
持続時間：2ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：3

呪文が唱えられると、半径60フィート以内の対象は全て、対呪文のSTをしなければならない。STが失敗すれば、その場で硬直し、呆然と意気消沈し、投降することになる。攻撃から身を守るための動きを取ることはない。

・シンボル・オブ・ペイン（コンジュレーション／サモニング）

距離：接触　　効果範囲：半径60フィート
持続時間：2～20ターン　　ST：効果なし
詠唱時間：3

呪文が唱えられると、60フィート以内の生き物は全て、対呪文のSTをしなければならない。STが失敗すれば、痛みで呆然となり、アタックロールに対し−4、デクスタリティに対し−2、アーマークラスに対し−2のダメージを負う。

●装備

所持品画面およびアイテム装備については、ゲームガイドの中の、所持品に関するインターフェースセクションで説明する（アーマークラスボーナスの表示については、P.142の表8a-bを参照すること）。

・アーマー

フルプレートアーマー

見栄えと防御とともに、ファイター系が購入することのできる最高の（そして一番重い）鎧である。完璧に組み合わさったプレートは、あらゆる角度から飛んでくる矢や打撃を跳ね返し、鎧全体には入念に豪華な彫刻や繊細な浮き彫りが施されている。

プレートメイル

チェインメイルに胸・腹部・股間など、極めて重要な部位を鉄のプレートで覆って、補強している鎧である。重さは体全体で均等になっており、チェインと皮出来ている。

スプリントメイル

チェイン、または皮の裏地として鉄の帯が垂直に貼られている。プレートメイルに比べ、頑丈で、価格も手頃である。

チェインメイル

金属の輪が重なり合って出来ている。摩擦や打撃による衝撃を減らすため、鎧の内側に何枚も当て布をしたり、ソフトレザーを着たりする。

スタッデッドレザーアーマー

このアーマーは皮（普通のレザーアーマーのように固くない）で出来ている。皮は金属の鋲を細かく打って補強してある。

レザーアーマー

このアーマーは沸騰した油で固められた皮で出来ている。そして、胸当てやショルダープロテクターに合うように形が調整される。あとの部分はよりしなやかで、柔らかい素材で作られる。

・シールド

ラージシールド

カイト、あるいはタワーシールドとしても知られているこのシールドは、重い金属か木で出来ており、使用者のあごからつま先までの大きさがある。シールドは常に前腕にしっかりと留めておき、手で握っていなければならない。

ミディアムシールド

スモールシールドと同様に前腕につける。基本的に金属製で、直径が3から4フィートあり、形は円形や正方形、羽を広げたドラゴンの形をしたものもある。典型的な中世のシールドは、逆三角形である。

スモールシールド

基本的に円形で、取っ手があり、前腕に取り付けるようになっている。ミディアムシールドに比べて軽いため、その手で武器以外のアイテムを持つことができる。

バックラー

バックラーはスモールシールドより心なし小さい。

・衣類及び宝石

アミュレット

鎖でつるされた宝石で、首からかけるものであり、時には魔法のアイテムとなるものもある。アミュレットは1つしか身に着けられない。

ブーツ

通常、靴屋の手作りである。一般的な靴は型を利用して作っているが、高級なブーツは個人の足に合うように作られている。

ブレーサー

太い金属または革製のバンドである。これは、キャラクターの前腕に巻きつけるか、ベルトで留めるか、もしくは結んで装着される。

クローク

布の質次第でいくらでも形が変わる。もっとも一般的な形は頭を入れるところが穴になっている円形型と、鎖、ブローチ、コード、またはピンなどでとめるマント型のものである。

ガントレット

鎧状の手袋である。革、金属片、チェインメイルのようなもので出来ているらしい。一般的にガントレットは鎧一式に含まれている。魔法のガントレットは通常のものより出来がよく、軽く、着用しやすくなっている。

ガードル

ガードルはベルトに似ている。しかし、ベルトのようにズボンやダンガリーをとめるのではなく、小袋や鞘やらを持ち運ぶために使われる。

ヘルメット

補強された革や金属で出来ており、頭の大部分を覆い、顔や首を保護する。強い衝撃から身を守るためのものである。

ネックレス

普通は銀、金、その他の貴金属や宝石を使って飾り立てられている。常に首にかけるものであり、様々な長さがある。

リング

リングは指にはめるものであり、しばしば魔法効果を発揮する。

ICEWIND DALE™

●武装

武器の型、制約、威力、スピードの表については、P.141の表6と7を参照すること。ここでは、『アイスウィンド・デイル』で目にすることのできる武器や飛び道具について、いくつか説明しよう。

アロー

その名前が意味するように、飛距離を伸ばすために作られた矢である。重量は軽く、狩りにも使われる。このような矢のほとんどは、トネリコやカンバの木で作られており、全長30から40インチである。

バスタードソード

片手半の剣としても知られるこの武器の由来は、ツーハンデッドソードとロングソードの中間の剣である、というところから来ている。これは両刃の剣で、長い柄がある。全長は4フィートから4フィート10インチまでである。

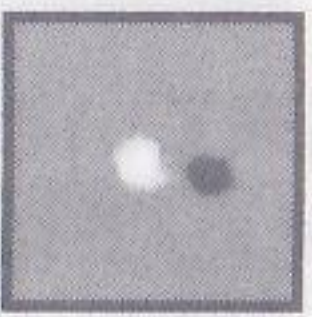
バトルアックス

最も一般的なバトルアックスは、4フィートぐらいの頑丈な竿の片端にトランペット型の片刃がついているものである。

ボルト

大きさに関わらず、石弓から発射される武器のことである。

ブロードソード

ブロードソードは軍用の剣で、両刃の剣を持つ。ロングソードより動きは若干遅いが、威力は大きい。

弾

パチンコ専用の弾。固い粘土か鉛で出来ている。

クラブ

多くのクラブは丈夫で固い棒状のもので、握りは細く先端は太くなっている。誰でも頑丈な木片を見つけては、振り回すことができるため、丈夫な木片さえあれば誰でも作ることができる。

クロスボウ

木製か金属製の軸の上に交差するように弓を置いたものである。クロスボウは、クォレル、またはボルトと呼ばれるものを発射する。

ダガー

典型的なダガーは、尖った先端を持つ両刃である。これに比べ、ナイフは片刃で、ダガーより少し短い。

ダーツ

ダーツは小さく隠しやすい武器で、弓など何かを使って発射させるというよりは、相手に向かって投げつけるものである。

フレイル

頑丈な木の取っ手に、鉄の棒や、トゲのついた木の棒、またはトゲのついた鉄球がついているものである。その2つをつなぐのは、蝶番や鎖である。

ハルバード

肉切り包丁のような刃の部分と、6フィートぐらいの棒の部分からなる。刃は反対側についている重りでバランスを取っており、鋭いトゲもついている。ハルバードはスピアとアックスの両方の特徴を兼ね備えているといえるだろう。

ロングボウ

弓の部分が少なくとも全長6フィートはあり、射手と同じくらい大きい。ショートボウより射程が長い。コンポジットロングボウは、2つ以上の材質を用いて作られている。こうすることによって、より扱いやすくなり、射程も長くなる。

ロングソード

これらの剣は通常、両刃の剣、戦争の剣、軍用の剣といわれている。片刃のロングソードも数多くある。決まった型というものはなく、長さについても、全長35インチから47インチまである。後者の場合、刃の部分は40インチを占める。ほとんどのロングソードは両刃で、先端が尖っている。ただし尖った先端は突くのに用いられることはあまりなく、あくまで切るために作られている。

メイス

クラブの直系に当たる武器で、木の棒の先端に石や鉄がつけられているものである。先端のデザインは様々で、縁取られていたり、ピラミッド型の取っ手がついていたりする。

モーニングスター

棒の先に鉄製のトゲで覆われた金属部分がついているものである。全長は4フィートぐらいである。球形、卵形、あるいは円筒状の先端にはトゲがついているものもある。

クォータースタッフ

長さ6フィートから9フィートの木の棒である。質の良いものは、丈夫なオークの木から作られ、両端は金属で補強されている。クォータースタッフは両手で使用しなければならない。

シミター

長い、湾曲した片刃で、ほとんどの場合、乗馬の名手のために作られている。ドルイドが使うことができ、ノースマンの集まりの中で、もし13番目の戦士として選ばれれば、シミターをいつでも使用できる。

ショートボウ

最初に作られた弓がショートボウで、全長5フィートぐらいある。年月を経て、弓の射程をのばすように改良がなされた。弓の部分を長くしたり、長さはそのまで扱いやすいようにされた。前者の結果がロングボウである。普通のショートボウは2つ以上の材質を用いて作られている。こうすることによって、より扱いやすくなり、射程も長くなる。

ショートソード

最も古い種類の剣である。両刃で全長が2フィートぐらいのものがショートソードといわれるようになった。先が尖っているため、突き刺すには理想的である。

スリング

基本的なスリングは、投げるものを入れる袋に革製か布製のひもがついたものである。この武器は、ひもの両端を持って、頭上で回転して使われる。回転が最高スピードに達した時に、ひもの片端を離すと飛び道具が発射される。

スピア

原始時代、人類最初の武器の一つであるスピアは、木の棒の先を尖らせただけのものである。金属を加工することを覚えるとスピアの先端が鉄や鋼になった。

スローイングアックス

斧刃の部分の反対側には、鋭く尖った部分があり、ここでバランスを取っている。短い握り手の部分には土台があり、先端は鋭くなっている。

スローイングダガー

ダガーに似ているが、投げ易いように重心が異なっている。

ツーハンデッドソード

ロングソードから派生した武器である。刃は少なくとも6フィート以上にまで延ばされたため、両手で持つ必要が生まれたのである。

ウォーハンマー

柄の部分は木か金属で、頭の部分は金属で出来ている。頭の部分は通常、平らか、少し丸い表面をした塊か円柱、もしくはクサビである。その重さは、あらゆる型のアーマーを通じて打つのに理想的な重さである。

●魔法のアイテムや宝物

パーティーは冒険中に金の富に出会うことがあるだろう。しかし、キャラクターたちが誰にも売ったり譲ったりしようとはしない宝物というものもある。一番典型的なのが、魔法のアイテムであり、強力な助けとなる。それによって、戦闘中にボーナスがあったり、2、3語呟くだけで呪文を唱えられたり、激しい炎の中でも平気であったり、他の手段ではなしえないような行為をなしえるのである。しかし、魔法のアイテム全てに益があるわけではない。作り間違えたか、イービルもしくは執念深いメイジが故意に作り上げた結果、呪いを持つものもあるので、最前に注意を払って使うことが大事だ。

未確認の魔法のアイテムは青で塗られている。現在のキャラクターが使うことのできないアイテムは赤で塗られている。

魔法の武器

ほとんど全ての武器には、魔法の武器が存在する。最も一般的な魔法の武器は、剣とダガーである。魔法の武器には、通常＋１以上のボーナスがあり、キャラクターの命中値とダメージを上げる。素早く攻撃できる、あるいは普通の鋼鉄より切れ味がいいなど、魔法の武器というのは、魔法のかかっていない最高品質の武器よりも遥かに強いのである。この種の武器で特に強力なものも、稀に存在する。

魔法の武器を見つけたとき、その能力までは分からないだろう。その能力は、研究や呪文により分かるものである。アイデンティファイの呪文や、キャラクターの伝承知識により、その武器の能力が分かる。

魔法の鎧

魔法の鎧は、魔法の武器と補完しあうものである。魔法の鎧は、ACに＋１以上のボーナスがあり、普通の鎧よりも強く上質である。さらに、普通の鎧では防ぐことができないような攻撃を防御できる能力を持つものもある。例えば、チェインメイル＋１は、火の魔法攻撃に対するSTに＋１のボーナスがある、といった具合である。まれに、強大な力を秘めた魔法の鎧が存在する。そういった鎧は一般的に上質で念入りに細工がなされているものの、魔法の武器と同様、キャラクターがその本当の能力を見極めるには冒険を通してしかない。

ポーションやオイル

魔法のポーションやオイルといったものは、結構簡単に見つかるが、鑑定するのが難しい。小さなボトル、水差し、容器といったものに入っていて、はっきりと魔法的なにおいを醸し出している。ポーションの基本的な効果ははっきりしているのだが、本当に有益かどうかは、飲んでみるまではわからない。その効果は千差万別である。ポーションを飲んだものは、炎や冷気に対して耐性を持ったり、ひどい傷が回復したり、最大の危機に臆することがなくなったりするのである。あるいは、強力な毒によって死んでしまうこともある。

スクロール

スクロールは、呪文を使うものにとって、便利な贅沢品である。そのページに書かれている呪文を読み上げることにより、プリーストやメイジはすぐに呪文を使うことができる。その呪文を記憶する必要はないのである。スクロールの中には、どのクラスのキャラクターも使えるものもあり、イービルの属性を持つものやワーウルフ、異世界から来た強力な存在といったものから一時的に守ってくれる特別な力を授けてくれる。ぞっとするような呪いのかかったスクロールもあり、使った瞬間にその呪いが発動する。スクロールの中身を知る方法は、アイデンティファイの呪文をかけるのみである。メイジは、スクロールにある呪文を、自分の呪文書に書き込むこともできる。このオプションは、アイテムインフォメーションの画面に表示される。

リング

魔法のリングは、数多くのクラスのものがはめることが出来て、効果も様々である。しかし、他の魔法のアイテムにもあるように、キャラクターに害をなすものもある。呪われた指輪は、呪文の助けを借りないと外すことはできない。

ワンド、スタッフ、ロッド

これらは、もっとも強力な魔法のアイテムである。ワンドは普通メイジが使い、一振りするだけで強力な呪文が使える。スタッフはメイジかプリーストが使うことができ、ワンドの力ですら萎縮してしまうくらいに真に破壊的なものもある。ロッドはこの中でももっとも珍しいもので、大魔法使いや、偉大な王の持ち物である。しかし、これらは無限に使えるものではない。使う度にすり減っていくものなのである。

その他の魔法のアイテム

その他の魔法アイテムの中には、真に様々な魔法の宝物がある。それぞれのアイテムには、独特の力がこもっている。強大な力を引き出すガードルや、かっこよく見せる帽子、能力値を上昇させる本など、本当にいろいろある。

●風変わりなアイテム

カタログを作成するにあたって、クルダハルやイーストヘイブン地域で見られるといわれる、珍しい、風変わりなアイテムを取り上げてみた。一方、テンプスの寺院では、壁に沿って多くの名の知れた武器や鎧が並んでおり、それに加え、うわさでしか知らないものもある。クルダハルの店員の一人、ガートとの交信が、失われたとされるいくつかの史跡のリストを集める仕事を始めるきっかけとなった。

バリアアミュレット

このアミュレットは727DRに、魔法使いセレモン・オブ・カリンポートによって作られ、840DR頃にペラン・レインウインドという魔法使い戦士が、アミュレットのうちの一つをスパイン・オブ・ザ・ワールドへ運んだとされている。そのアミュレットを使えば、身体への攻撃や魔法による攻撃の影響を受けなくなるといわれている。しかし、アミュレットの働きについては、正確にはわかっていない。セレモンはこのアミュレットを作るための手法を確立していたといわれる。嫉妬した競争相手がセレモンを殺し、その手法をそっくりそのまま盗み取ろうとしたが、それは結局失われた。競争相手はアミュレットをコピーしようとしたものの、セレモンの持っていた才能（および彼の略記を読み取る能力）を持ち合わせていなかったため、じり貧になったあげく、自分たちの研究所、ひいては自分たち自身を破滅へと追いやった。

ミザリーズヘラルド

なおも私はこの武器を探す。オークのような職人気質が存在する可能性、そして、オークの神グラムシュに仕えるものが神の意志を遂行するために歩く距離を確認するためだけに。ミザリーズヘラルドに関しては、多くの表現がある。その柄は隕鉄からなり、エルフの大腿骨に似せて作られたとされ、鞣されたエルフの皮で包まれている。オークのプリーストが神聖であると宣言したミザリーズヘラルドは、ボーンレギオンの高位プリーストが所有していた。それは彼がハンド・オブ・セルダリンにおけるエルフ軍との闘いで、民衆の先頭に立っている間に命を落とすまで続いた。フレイルの力についての噂には事欠かないが、巨人の骨をも砕き、攻撃した対象に恐怖感を植えつけることができると言われている。

スピア・オブ・ホワイトアシュ

ハンターの槍、この汚れた槍は、ハイハントのメラライトプリーストが使ったもので、血生臭いお祝いを準備するためのものだった。先端は黒い鉄ででき、とげがついている。柄自体はトネリコの一片からできたものである。槍が当たれば、とげが突き出て、敵の体を突き破り、ばらばらにしてしまうといわれている。この槍はもともと、約12年前にクロークウッドでの狩りのときになくなったものだが、クルダハルのガートは、それとそっくりのものを北の方でヒューマノイドが手に持っているのを見たと、キャラバンの隊長が話していたと主張している。その槍がどうやってスパイン・オブ・ザ・ワールドまで至ったのか、誰も知らない。

スパインシース

これはもともと憶病者の武器なので、鋼鉄製にもかかわらず、その価値はない。しかし、この武器の返還が要求され、破棄されるならば、教会にとって都合がいい。武器の名前は、明らかに所有者がそれを敵の背後にもっていくことを好んでいたところに由来している。この長剣の先端は、鎧などあってなきがごとしのよう、貫通できるように特別に魔法がかけられる。暗殺者ベレドー・オブ・カリンポートは数十人に対してこの武器を使ったといわれているが、その後、この暗殺者は、敵にたやすく買収された家来によって毒殺された。憶病ものの武器を使うものは、憶病ものの死を迎えることになる。

ブラックスワンアーマー

この鎧は、小人や妖精の手で作られたものであるという点で、非常に興味深い。これを身につければ、火、冷気、酸や電気を含む攻撃の多くを防げるというだけでなく、命令能力を持てるようになると信じられている。この鎧については、シヴィアード・ハンドのエルフの元帥が身につけていたという報告が最近あったが、数十年前にオークがシヴァアード・ハンドを打ち破ったときになくなったとされている。しかし、ウォーターディープの占い師の一人が最近発表したコミュニケでは、鎧は見つかったが、それを持っているのはスパイン・オブ・ザ・ワールド内の悪の戦士である、と断言している。もし機会があるなら、その鎧がどこにあるのか私が探し出し、それを取り戻すことを試みなければならない。

ーエヴァラード「テンプスのバトル・プリースト」

表 TABLES

●表1：キャラクターの能力値

表1A：キャラクターの能力値

	ストレングス				デクスタリティ		コンスティテューション
能力値	命中値修正	ダメージ修正	重量限界	破壊率	不意打ち修正 遠距離攻撃修正	AC修正	HP修正
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1
6	-1	0	30	6	0	+1	-1
7	-1	0	30	6	0	0	0
8	0	0	50	8	0	0	0
9	0	0	50	8	0	0	0
10	0	0	70	10	0	0	0
11	0	0	70	10	0	0	0
12	0	0	90	12	0	0	0
13	0	0	90	12	0	0	0
14	0	0	120	14	0	0	0
15	0	0	120	14	0	-1	+1
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2(+3)
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2(+4)
18/01-50	+1	+3	220	25	-	-	-
18/51-75	+2	+3	250	30	-	-	-
18/76-90	+2	+4	280	35	-	-	-
18/91-99	+2	+5	320	40	-	-	-
18/00	+3	+6	400	45	-	-	-
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2(+5)
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2(+5)
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2(+6)
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2(+6)
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2(+6)
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2(+7)
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2(+7)

・ストレングス

命中値修正：

戦闘中の命中値を値の分だけ修正する。正の数が大きいと、命中しやすくなる。

ダメージ修正：

近接武器による攻撃が成功したときに与えるダメージを値の分だけ修正する。

重量限界：

キャラクターの動きに制限がこない範囲で持つことのできる重さの限界値である。

破壊率：

鍵のかかった扉や箱を力ずくで開けるときの成功率である。

・デクスタリティ：

不意打ち修正：

キャラクターが不意打ちを受ける確率を値の分だけ修正する。正の数字が大きいと、不意打ちを受けにくくなる。

遠距離攻撃修正：

遠距離武器で攻撃するときの命中値を値の分だけ修正する。正の数が大きいと、命中しやすくなる。

AC修正；

キャラクターのACを値の分だけ修正する。ACは値が低い方がいいので、負の値が大きいほど良い。

・コンスティテューション：

HP修正：

レベルが上がったときや、ゲームを始めるとき、HPにこの分の値を修正する。かっこ内の値は、ウォーリアーにのみ適用される。

表１B：キャラクターの能力値

	インテリジェンス				ウィズダム			カリスマ
能力値	呪文レベル	呪文修得率	呪文習得率	伝承知識修正	ボーナス呪文	呪文失敗率	伝承知識修正	反応修正
3	-	-	-	-20	-	50	-20	-5
4	-	-	-	-20	-	45	-20	-4
5	-	-	-	-20	-	40	-20	-3
6	-	-	-	-20	-	35	-20	-2
7	-	-	-	-10	-	30	-10	-1
8	-	-	-	-10	-	25	-10	0
9	4th	35	6	-10	0	20	-10	0
10	5th	40	7	0	0	15	0	0
11	5th	45	7	0	0	10	0	0
12	6th	50	7	0	0	5	0	0
13	6th	55	9	0	1st	0	0	+1
14	7th	60	9	0	1st	0	0	+2
15	7th	65	11	+3	2nd	0	+3	+3
16	8th	70	11	+5	2nd	0	+5	+4
17	8th	75	14	+7	3rd	0	+7	+4
18	9th	85	18	+10	4th	0	+10	+5
19	9th	95	All	+12	1st,4th	0	+12	+8
20	9th	96	All	+15	2nd,4th	0	+15	+9
21	9th	97	All	+20	3rd,5th	0	+20	+10
22	9th	98	All	+25	4th,5th	0	+25	+11
23	9th	99	All	+30	5th,5th	0	+30	+12
24	9th	100	All	+35	6th,6th	0	+35	+13
25	9th	100	All	+40	6th,7th	0	+40	+14

ICEWIND DALE™

・インテリジェンス：

呪文レベル：

このインテリジェンスを持つメイジが理解し、使える最大呪文レベルである。

呪文習得率：

メイジが新しい呪文を覚えて呪文書に書き写せる確率と、スクロールからの呪文を唱えるときの成功率を表わしている。メイジが理解できる呪文のレベルよりも高いレベルの呪文を覚えた場合、－10%のペナルティを受ける。例えば、3レベルの呪文が使えるメイジが5レベルの呪文のスクロールを使おうとした場合、－20%のペナルティを受ける。

呪文修得数：

メイジが、レベル毎に呪文書に記すことのできる呪文の最大個数を示している。すなわち、インテリジェンスが16の3レベルのメイジは、11個のレベル1呪文と11個のレベル2呪文を覚えることができる。

伝承知識修正：

キャラクターの伝承知識の値を、この分だけ修正する。ウィズダムによる伝承知識修正と重なる。

・ウィズダム：

ボーナス呪文：

この数だけ、プリーストは高いウィズダムによる追加の呪文をもらえる。表の下方に行くに従って、ボーナスは全て加算される。例えばウィズダムの値が17のプリーストは、2個のレベル1呪文、2個のレベル2呪文、1個のレベル3呪文を、通常の呪文に加えて唱えることができる。このボーナスは、実際にプリーストがそのレベルの呪文を使えるレベルになってから加わる。パラディンやレンジャーは、例えプリースト呪文をもらえても、このボーナス呪文をもらうことはできない。このボーナス呪文をもらえるのはプリーストのみである。

呪文失敗率：

プリーストあるいはドルイドが、呪文をかけるのに失敗する確率である。

伝承知識修正：

伝承知識の値を、この分だけ修正する。インテリジェンスによる伝承知識修正と重なる。

・カリスマ：

反応修正：

NPCや知性のある生物と対面するときに影響するボーナスやペナルティである。遭遇する度に、コンピューターは8から12の間の数をランダムに決め、その値を元にキャラクターの反応修正を足したり引いたりする。その結果が、遭遇したものがパーティーに対してどういった反応をするか示す。

1～7　：敵対的な反応
8～14　：中立的な反応
15～20　：友好的な反応

●表2：シーフ能力修正 Thieving Ability Modifiers

種族	デクスタリティ	ピックポケット (15)*	オープンロック (10)*	リムーブトラップ (5)*	ステルス（ムーヴサイレントリー／ハイド・イン・シャドウ） (10)*
ドワーフ		-	+10	+15	-
エルフ		+5	-5	-	+10
ノーム		-	+5	+10	+5
ハーフエルフ		+10	-	-	+5
ハーフリング		+5	+5	+5	+15
	9	-15	-10	-10	-20
	10	-10	-5	-10	-15
	11	-5	-	-5	-10
	12	-	-	-	-5
	13-15	-	-	-	-
	16	-	+5	-	-
	17	+5	+10	-	+5
	18	+10	+15	+5	+10
	19	+15	+20	+10	+15
	20	+20	+25	+15	+18
	21	+25	+30	+20	+20
	22	+30	+35	+25	+23
	23	+35	+40	+30	+25
	24	+40	+45	+35	+30
	25	+45	+50	+40	+35

＊かっこの中の値は、１レベルのシーフが持っている、種族やデクスタリティによる修正を抜きにした、元の値である。

●表3：経験値表

3a：ウォーリアー系

レベル	ファイター	パラディン／レンジャー	ヒットダイス (1-10)*
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
4	8,000	9,000	4
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8
9	250,000	300,000	9
10	500,000	600,000	9+3
11	750,000	900,000	9+6
12	1,000,000	1,200,000	9+9
13	1,250,000	1,500,000	9+12
14	1,500,000	1,800,000	9+13
15	1,750,000	-	9+14

＊9以上の各レベルについては、ファイター、レンジャー、パラディンが得られるHPはレベルあたり3のみ。高いコンスティテューションへのHPに対するボーナスは適用されない。

3b：ローグ系

レベル	シーフ／バード	ヒットダイス (1-6)*
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8
9	110,000	9
10	160,000	10
11	220,000	10+2
12	440,000	10+4
13	660,000	10+6
14	880,000	10+8
15	1,100,000	10+10
16	1,320,000	10+12
17	1,540,000	10+14
18	1,760,000	10+16

＊10以上の各レベルについては、ローグが得られるHPはレベルあたり2のみ。高いコンスティテューションへのHPに対するボーナスは適用されない。

3c：プリースト系

レベル	クレリック	ドルイド	ヒットダイス (1-8)*
1	0	0	1
2	1,500	2,000	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,500	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8
9	225,000	90,000	9
10	450,000	125,000	9+2
11	675,000	200,000	9+4
12	900,000	300,000	9+6
13	1,125,000	750,000	9+8
14	1,350,000	1,500,000	9+10
15	1,575,000	-	9+12
16	1,800,000	-	9+14

*9以上の各レベルについては、プリーストとドルイドが得られるHPはレベルあたり2のみ。高いコンスティテューションへのHPに対するボーナスは適用されない。

3d：メイジ系

レベル	メイジ	ヒットダイス (1-4)*
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10
11	375,000	10+1
12	750,000	10+2
13	1,125,000	10+3
14	1,500,000	10+4

*9以上の各レベルについては、メイジが得られるHPはレベルあたり1のみ。高いコンスティテューションへのHPに対するボーナスは適用されない。

●表4：魔法の各スクールの色

スペシャリストの名前	スクール	呪文効果の色	敵対するスクール*
アブジュラー	アブジュレーション	オレンジ色	オルタレーション
トランスミューター	オルタレーション	濃緑	アブジュレーション、ネクロマンシー
コンジュラー	コンジュレーション／サモニング	淡緑	ディヴィネーション
ディヴィナー	ディヴィネーション	青	コンジュレーション／サモニング
エンチャンター	エンチャントメント／チャーム	黄緑	インヴォケーション
イリュージョニスト	イリュージョン	紫	ネクロマンシー
インヴォーカー	インヴォケーション	ピンク	エンチャントメント／チャーム、コンジュレーション／サモニング
ネクロマンサー	ネクロマンシー	黄	イリュージョン

*ひとつのスクールのスペシャリストは、他のスクールの呪文を理解することはできない。

縦軸：使用回数
横軸：レベル

●表5：呪文の使用回数

5a：パラディン

レベル	目標レベル*	1	2	3	4	5	6	7
9	1	1	-	-	-	-	-	-
10	2	2	-	-	-	-	-	-
11	3	2	1	-	-	-	-	-
12	4	2	2	-	-	-	-	-
13	5	2	2	1	-	-	-	-
14	6	3	2	1	-	-	-	-

*パラディンの呪文の目的がどのレベルとされているかを示す。

5b：レンジャー

レベル	目標レベル*	1	2	3	4	5	6	7
8	1	1	-	-	-	-	-	-
9	2	2	-	-	-	-	-	-
10	3	2	1	-	-	-	-	-
11	4	2	2	-	-	-	-	-
12	5	2	2	1	-	-	-	-
13	6	3	2	1	-	-	-	-
14	7	3	2	2	-	-	-	-

*レンジャーの呪文の目的がどのレベルとされているかを示す。

5c：メイジ

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	4	2	1	-	-	-	-	-	-
6	4	2	2	-	-	-	-	-	-
7	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	4	3	3	2	1	-	-	-	-
10	4	4	3	2	2	-	-	-	-
11	4	4	4	3	3	-	-	-	-
12	4	4	4	4	4	1	-	-	-
13	5	5	5	4	4	2	-	-	-
14	5	5	5	4	4	2	1	-	-

注：スペシャリストは、各レベルにつき1個ずつ追加して呪文を記憶することができるが、敵対するスクールの呪文を記憶することはできない（表4にある、敵対するスクールの記述を参照せよ）。

ICEWIND DALE™

5d：プリースト／ドルイド

レベル	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	-	-	-	-	-	-
2	2	-	-	-	-	-	-
3	2	1	-	-	-	-	-
4	3	2	-	-	-	-	-
5	3	3	1	-	-	-	-
6	3	3	2	-	-	-	-
7	3	3	2	1	-	-	-
8	3	3	3	2	-	-	-
9	4	4	3	2	1	-	-
10	4	4	3	3	2	-	-
11	5	4	4	3	2	1	-
12	6	5	5	3	2	2	-
13	6	6	6	4	2	2	-
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1

注：高いウィズダムを持つプリーストは、各レベルにつきボーナス呪文がある。
*ウィズダムが17以上のプリーストのみ、このレベルの呪文を唱えることができる。
**ウィズダムが18以上のプリーストのみ、このレベルの呪文を唱えることができる。

5e：バード

レベル	1	2	3	4	5	6
1	-	-	-	-	-	-
2	1	-	-	-	-	-
3	2	-	-	-	-	-
4	2	1	-	-	-	-
5	3	1	-	-	-	-
6	3	2	-	-	-	-
7	3	2	1	-	-	-
8	3	3	1	-	-	-
9	3	3	2	-	-	-
10	3	3	2	1	-	-
11	3	3	3	1	-	-
12	3	3	3	2	-	-
13	3	3	3	2	1	-
14	3	3	3	3	1	-
15	3	3	3	3	2	-
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2

●表6：近接武器一覧

武器名	片手／両手	型[1]	攻撃速度[3]	ダメージ	使用者[2]
アロー	-	突き	-	1-6	-
ボルト	-	突き	-	1-10	-
バトルアックス	片手	切り	7	1-8	F,R,P,B
ダガー／スローイングダガー	片手	突き	2	1-4	F,R,P,T,B,M,D
クラブ	片手	打撃	4	1-6	F,R,P,T,B,C,D
フレイル	片手	打撃	7	1-6+1	F,R,P,B,C
メイス	片手	打撃	7	1-6+1	F,R,P,B,C
スローイングアックス	片手	切り	4	1-6	F,R,P,B
モーニングスター	片手	打撃	7	2-8	F,R,P,B,C
ダーツ	片手	突き	2	1-3	F.R,P,M,T,B,D
ハルバード	両手	突き/切り	9	1-10	F,R,P,B
クォータースタッフ	両手	打撃	4	1-6	F,R,P,T,B,C,D
シミター	片手	切り	5	1-8	F, R, P, D, T, B
スリングストーン（弾）	片手	打撃		1-4+1	
バスタードソード	片手	切り	8	2-8	F,R,P,B
ロングソード	片手	切り	5	1-8	F,R,P,T,B
ショートソード	片手	突き	3	1-6	F,R,P,T,B
ウォーハンマー	片手	打撃	4	1-4+1	F,R,P,B
スピア	両手	突き	6	1-6	F,R,P,B,D
ツーハンデッドソード	-	切り	10	1-10	1-10 F,R,P,B

1　切り=切ることが主目的の武器　突き=突いたり、刺したりする武器　打撃=打撃武器
2　記号の見方　F：ファイター　R：レンジャー　P：パラディン　C：クレリック
　　D：ドルイド　T：シーフ　B：バード　M：メイジ
3　遠距離武器の説明は表7にある。

●表7：遠距離武器

武器名	片手/両手	射率[1]	攻撃速度	命中修正	ダメージ修正	使用者[2]
コンポジットロングボウ	両手	2	7	+1	+2	F,R,P
ロングボウ	両手	2	8	+1	-	F,R,P,B
ショートボウ	両手	2	6	-	-	F,R,P,T,B
ダガー／スローイングダガー	片手	2	2	-	-	F,R,P,M,B,T,D
スローイングアックス	片手	1	4		-	F,R,P
スリング	片手	1	6	-	-	F.R.P,T,B,C,D,M
ダーツ	片手	3	2	-	-	F,R,P,T,B,M,D
ヘヴィクロスボウ	両手	1	10	-	+2	F,R,P,B
ライトクロスボウ	両手	1	7	-	-	F,R,P,B

1　射率とは、その武器を使って1ラウンドに攻撃できる回数である。
2　記号の見方　F：ファイター　R：レンジャー　P：パラディン　C：クレリック
　　D：ドルイド　T：シーフ　B：バード　M：メイジ

●表8：アーマー

8a：鎧・盾のタイプ

アーマーの名前	AC	使用者
バックラー	(-1modifier)*	F,R,P,T,B,C,D
スモールシールド	(-1modifier)*	F,R,P,C
ミディアムシールド	(-1modifier)*	F,R,P,C
ラージシールド	(-1modifier)*	F,R,P,C
レザーアーマー	8	F,R,P,T,B,C,D
スタッデッドレザーアーマー	7	F,R,P,T,B,C,D
チェインメイル	5	F,R,P,B,C
スプリントメイル	4	F,R,P,C
プレートメイル	3	F,R,P,C
フルプレートアーマー	1	F,R,P,C

＊シールドは重くなるにつれて、防御が堅くなる。ゲーム内でのシールドの効果を以下に示す。
バックラー：　ACが－1になるが、長距離武器と突き武器にはこの修正はない。
スモールシールド：　ACが－1になるが、遠距離武器にはこの修正はない。
ミディアムシールド：　ACが－1になる。
ラージシールド：　ACが－1になり、遠距離武器に対してのACは－2になる。

8b：武器の型によるアーマーのAC修正

アーマーの名前	切り	突き	打撃
レザーアーマー	0	+2	0
スタッデッドレザーアーマー	-2	-1	0
チェインメイル	-2	0	+2
スプリントメイル	0	-1	-2
プレートメイル	-3	0	0
フルプレートアーマー	-4	-3	0

USオリジナルスタッフ

PRODUCTION

Division Director
Feargus Urquhart

Producer
Chris Parker

Associate Producer
Darren Monahan

Divisions Operations Manager
Benson

Additional Production Assistance
Doug Avery

PROGRAMMING

Programmers
David Ray
Richard Finegan
Tom French
Jake Devore

Additional Programming By
Michael Bernstein
Darren Monahan
Jim Gardner

Movie and Audio Compression Technology
Paul Edelstein

ART

Artists
Aaron Brown
Pete Meihuizen
Dennis Presnell
Derek Johnson
Jason Manley
Kevin Llewellyn
Tim Donley
Eric Campanella
Aaron Meyers
Brian Menze
Stone Perales
Kelly Wine
John Dickenson
Mike McCarthy
Justin Sweet
Vance Kovacs

Additional Art By
Mike Sherak

DESIGN

Designers
Steve Bokkes
J.E. Sawyer
John Deiley
Reg Arnedo
Matt Norton
Scott Warner
Chris Avellone

Technical Designers
Dave Hendee
Jason G. Suinn
Scott Everts
Primo Pulanco
Kihan Pak
Chris Avellone
Fred Hatch

AUDIO

Sound Supervision
Charles Deenen
Craig Duman

Sound Design
Charles Deenen
Gene Semel
David Farmer
Paul Menichini
Ann Scibelli (EFX Post)
Brian Celano (SoundeluxShoworks)
Adam Levenson
Al Nelson

ICEWIND DALE™

Music by
Jeremy Soule

Music Editing
Rick Jackson

Mastering by
Craig Duman
Frank Szick

VO Supervision
Chris Borders

VO Direction & Casting
Julie Morgavi
Jamie Thomason

VO Talent
Jim Cummings (Arundel)
John Kassir (Belhifet)
Tara Strong (Child Yxunomei)
Gregg Berger (Everard)
Tony Jay (Kresselack)
Michael Bell (Larrel)
David Ogden Stiers (Narrator)
John Kassir (Poquelin)
Tara Strong (Yxunomei)

Additional Voices
Kath Soucie
Jeannie Eilas
Russi Taylor
Tress MacNeille
Tara Strong
Patrick Fraley
Michael Bell
Tony Jay
S. Scott Bullock
John Kassir
Roger Bumpass
Gregg Berger
Jim Cummings

Recorded At
Screenmusic Studios
LA Studios

VO Editing
Stephen Miller
JP Walton

Audio Director
Charles Deenen

Audio Administrator
Gloria Soto

MOVIES

Re-Recording Mixer
Charles Deenen

Mixed at Interplay Entertainment in

DOLBY®
SURROUND

Video Services By
Dan Williams
Bill Stoudt
Dave Cravens

LOCALIZATION

International Product Manager
Tom Decker

Localization Producer
Fred Hatch

Translations by
25th Edition (Italy)
Pink Noise (Spain)
SDL International (French & German)

Audio by
SPG Studios
Pink Noise
Project Synthesis

Additional Translations/QA
Olaf Becker (German)
Carole Huguet (France)
Rafael Lopez (Spain)

QUALITY ASSURANCE

Directors of Quality Assurance
Michael Motoda
Jeremy Barnes

Quality Assurance Managers
Greg "Moose" Baumeister
David Simon

QA Project Supervisors
Robert Giampa
Douglas Finch
Shanna Takayama

QA Senior Testers
Scot Humphreys
Kevin Osburn
Amy Presnell
Hector Espinoza

QA Testers
Eric Chung
Charles Salzman
Jeff Mitchell
Brian Mitsoda
Amy Avery
Seth Baker
Marc Droudian
Jeff Husges
Rick Avelos
Sean Johnson
Asher Luisi

Compatibility Manager
Darrell Jones

Compatibility Technicians
Derek Gibbs
Jack Parker
David Parkyn
Josh Walters

MARKETING

Marketing Manager
Kevin Johnston

Senior PR Manager
Lisa Bucek

PR Manager
Heather McLaughlin

Web Masters
Sean Patton
Ed Arandia
Sandi McCleary
J.E. "Bishop" Sawyer

Creative Services Manager
Kathy Helgason

Production Manager
Thom Dohner

Traffic Manager
Kathryne Wahl

Manual
Chris Avellone

Manual Design and Layout
Michael L. Quintos

CREDITS

THANKS TO:

The Icewind Dale Team would like to express their thanks to:

Bioware and the Bioware Infinity Engine programmers, Jim Gardner, Master John Wunder and the IS Crew, Dan Spitzley, Steve Lopes, Chris Hecker and friends from the GLSetup team (www.glsetup.com), and the boys at Papa John's Tustin.

(J.E. Sawyer) Luis Antonio Uñate, the brothers of Mu Chapter Phi Kappa Tau at Lawrence University, Grammy, Birdface and Daddy Hothead, Presto and Vera, Michael Stuart Donnelly, Professor Edmund M. Kern, the Company of the Knight's Gambit, all of the fresh young honeys at the Harbor House Café, the State of Wisconsin, and, of course, the Red Queen. Labor me vocat.

(Feargus U.) Thanks to Margo for putting up with all the dumb hours.

(Aaron M.) I would like to express gratitude to the little voice who guides me, thanks man.

(Derek J.) Thanks to my Mom and Dad for helping me out to get to where I am today. Thanks to George for keeping my mother squared away. Shouts go out to my brother Wayne and his wife Julie, my other brother Tim and his wife Laura, and a huge hello to Matthew, the newest member of the ever-growing Johnson clan. Though miles away, I think of you guys always.

(Dennis P.) Thank you Tim Donley for getting me started, and thanks to all the other BIS artists who answered my questions and gave me advice along the way.

(Primo P.) Thanks to my family, parents and brothers — they are my heroes!! Thanks to all my friends who have helped me here at work whenever I'm down — you know who you are!! ;) Thanks to Mavalon, Weenis, and Blintz for those awesome Quake 3 games ever here at Black Isele. And "A Very Very Special Thanks" to Catherine!!

(David H.) Special Thanks to Labatt Grumpypants! hehe. :P

(Jason M.) I want to thank my mother, my family and my art mentor Jim Garrison.

(Reg A.) Phoenix of Solusek Ro

(David P.) Justypoo, Dra, Evilution, Rosa,... all I can think of now.

(Chris A.) Mom and Pop Avellone, Eileen Suh, Thuy Dang, Chris Wright, and the fact Torment finally shipped.

(Rob G.) Preston Sinclair and Jeffy Starchylde

ADDITIONAL CREDITS:

ART

Jeff McAteer

QUALITY ASSURANCE

QA Project Supervisor
Cory Nelson

QA Senior Tester
Eric Fong

QA Testers
Amy Avery
Josh Grant
John Hoover
Billy Iturzaeta
Michael Los
Asher Luisi
Adam Parker
Ismael Quijano
Galacio Ramirez
Harold Kim
Marc Droudian
Albert Perez
David Vodhanel

完全日本語版作成スタッフ

Japanese Version Producer
小堤　正人

Japanese Version Director
木岡　勝利

Publicity & Promotion
五十嵐　勝

Market staff
石原　伸彦
鍛治　良祐
徳永　剛
渡辺　幸子

Translation
伊藤　憲一
小笠原　雅美
鬼頭　恵理子
十束　知佐
高橋　則明
地田　牧子
中野　琢磨
吉田　恵美子
（50音順）
木岡　勝利

Voice Actor
うすい　たかひろ

Manual & Package
作田　喜尋
戸村　文昭

Tester
中安　智久
大越　将
佐々木　了磨
落合　恵子
栗原　淳二
川上　普史
玉置　和宏

Web Designer
栗原　淳二

Special Thanks
岡田　洋平（ACクリエイト株式会社）
打越　領一（ACクリエイト株式会社）
徳永　剛
中山　年郎
井上　洋一郎
小野田　沙織

Licensing Manager
徳永　剛
平野　正三

ICEWIND DALE™

索引INDEX

あ

か

さ

た

な

は

ま

や

ら

わ

追加情報

●店でのアイテムの値段

店でのアイテムの値段はそのタイプのアイテムをその店がどれだけ持っているかによって異なります。また、値段はプレイヤーのパーティの名声、そして現在のリーダーのカリスマによっても変化します。リーダーは常にそのパーティを代表します。マルチプレイヤーゲームでは、店でのリーダーは店に一番最初に入ったキャラクターです（全員が一緒に店に入るというオプションを設定していない場合）。

●キャラクターのモード型行動

シーフの「ファインド・トラップ／罠発見」モードなど、一度ONにするとずっとONのままになっている行動を、「モード型行動」と言います。AIボタンをONにしていると、キャラクターのモード型行動がときどきOFFになることがあることに気づくかもしれません。

これは、スクリプトによって、そのキャラクターが行動を起こす場合に、モード型行動がOFFになることがあります。これが問題となる場合は、そのキャラクターのスクリプトとして「なし(None)」をロードしたり、AIボタンをクリックしてAIスクリプトの状態を反転させることができます。

●バッファの会話を読む

多くの場合、会話ウィンドウの中で会話を遡って読みたくなることがあるでしょう。そのときにゲームの新しいメッセージが邪魔だと思ったら（新しいメッセージを表示するときにはウィンドウがリセットされます）、スクロールバーのボタンを動かしているときにマウスの左ボタンを押したままにしておいてください。マウスの左ボタンを押している間は、画面が戻って新しいメッセージが表示されることはなくなります。

●突然消えるNPC

ゲーム中、NPCは往々にしてストーリーの整合性を保つために動かなくなることがあります。このような場合、そのキャラクターは現在いるエリアを去ろうとして出口に向かいます。出口が見つからない場合は、地図上からいなくなるという形で消されます。これはバグではありません。そのキャラクターが消えなくてはならなくなったので、そのようにされたというだけのことです。

●見えないキャラクターに話かける

ゲーム中、NPCによっては本来見えないはずのキャラクターに話かけることがあります。これはそのプレイヤーがゲームの進行に不可欠な会話を聞き漏らすことがないようにするための処置です。ゲームの進行に不可欠な会話はすべて聞かせてもらえます。

●地面に移されるアイテム

キャラクターの所持品がいっぱいのときに、NPCにアイテムを渡された場合、パーティーがアイテムを受け取ったというメッセージは表示されますが、アイテムはNPCの足下に置かれます。そのアイテムを使うには拾わなくてはなりません。

●マルチプレイヤー：

会話ウィンドウのサイズ変更

マルチプレイヤー・ゲームで別のプレイヤーが会話を始めると、ウィンドウのサイズが表示するテキストにあわせて変更されます。そのプレイヤーが会話を終えると、こちらから会話メッセージを打ち込んでいない限り、会話ウィンドウはもとのサイズに戻ります。こちらから会話メッセージを打ち込んでいる場合は、会話ウィンドウは(会話の大きさによって)中くらい、あるいは大きなモードのままでいます。

タイムアウト設定

初心者にはお勧めできませんが、サーバーとなるプレイヤーのマシンにある「Icewind.ini」ファイルを編集することですべてのクライアントに対するタイムアウトを調節できます。ただし、タイムアウト設定を増減させたい場合は、Icewind.iniファイルの中にある[Multiplayer]セクションの「ClientTimeout=X」の行を修正してください。Xのところには望みの秒数を設定します(デフォルトでは150秒になっていますので、初期状態ではXは150です)。

会話

マルチプレイヤーゲームでは、すべてのプレイヤーがすべての会話を見ることになります。これはゲームの進行に不可欠な情報を見逃すプレイヤーがでないようにするための処置です。

●ホイール対応マウスを使う

ゲーム内における特定のメニュー画面はホイールマウスを使って画面をスクロールすることができます。カーソルをメニュー画面に合わし、ウィンドウズの操作と同様、マウスのホイールを回転させてください。

トラブルシューティング

●パフォーマンスを上げるには

影の透過：

「グラフィックス」のオプションメニューで、影の透過をオフにします。こうすると、背景の上に暗い影が混じるのではなく、すべての影が不透明になります。

キャラクターの移動音：

「キャラクターのサウンド」のオプションメニューで、キャラクターの移動音をオフにします。

その他の効果音：

どんな効果音でも、OFFにすればパフォーマンスが向上する余地があります。「サウンド」のオプションメニューにあるスライドバーを一番左まで動かすとサウンドはまったく演奏されなくなります。

●パフォーマンスが下がる原因

輝度／コントラスト：

オプションメニューの「グラフィックス」の中にある、これらのオプション設定を初期設定にしていない場合、パフォーマンスの低下を招くことがあります。ゲーム画面が暗すぎる場合はモニタの輝度を調節することをお薦めします。

DirectXハードウェア呼び出し：

「グラフィックス」のオプションメニューには3つの「BLT」に関するトグルがあります。これらのオプションを有効にすると（場合によっては非常に大きな）パフォーマンスの低下を招くことがあります。これらのオプションはどうしてもグラフィックスの異常が解決できない場合にのみ有効にすることをお薦めします。

ウィンドウモードで実行する：

このゲームをデスクトップ上のウィンドウの中で実行させると、ゲーム全体のパフォーマンスが低下します。
※『アイスウィンド・デイル』を最小化し、元の大きさに戻すと、ゲームがしばらくの間、遅くなることがあります。これは最小化によって拘束されたままだったリソースにアクセスし直しているために起こるものです。

●サウンドがおかしい

Aurealタイプのサウンドボードで、EAXモードをONにして使用すると、不具合が発生する場合があります。Aurealタイプのサウンドボードをご使用の場合は、EAXモードをONにしないでください。

●グラフィックがおかしい

グラフィックボードによってはゲームのプレイ中にグラフィックスが異常を起こすことがあります。これは、お使いのグラフィックボードに対応していないDirectXハードウェア呼び出しが使われているためです。本ソフトではDirectX標準に100パーセント準拠していないドライバーを使ってもプレイできるように、これらの呼び出しすべてにソフトウェア割り込みを用意しました。お使いのグラフィックボードの最新のドライバーを使ってもなお問題が残る場合は、ソフトウェア割り込みを有効にしてみてください。ソフトウェア割り込みを使えばグラフィックの異常はたぶん修正されます。ただし、パフォーマンスは低下します。

※グラフィックボードのドライバを最新のものにしてもなお問題が生じる場合は、この呼び出しに対するソフトウェア割り込みを有効にしてみてください。「グラフィックス」の中にあるオプションメニューの中で変更できます。次に、わかっているグラフィックスの問題と、修正するために無効にすべき呼び出しのリストを挙げます。よくわからない場合はいろいろな組み合わせを試してみると良いでしょう。すべてのソフトウェア割り込みを無効にすればいつでもデフォルトの設定に戻せます。

様々な症例

現象：
・ゲーム中、オブジェクトの周りに緑のボックスが出る
・マウスカーソルの周りにボックスが出る
対応：
・ソフトウェア透過BLTを無効にする

現象：
・アニメーションが「裏返って」見える
・戦の霧（Fog-of-War）が「格子縞」のように見える
・戦の霧（Fog-of-War）に「スパイクのような」角がついている
対応：
・ソフトウェアミラーBLTを無効にする

現象：
・ゲームのメイン画面に縦線が入る
・ゲームカーソルがゲーム画面内に「軌跡」を残す
・その他解決されないグラフィックスの問題
対応：
・ソフトウェア標準BLTを無効にする

●マルチプレイヤー

接続失敗：

『アイスウィンド・デイル』は、接続しようとしたときにネットワークの反応時間が遅いと、「接続に失敗しました」というメッセージが表示される場合があります(反応時間が500ms以上では、4回に1回の割合)。このような場合は、何回か繰り返していると接続はうまくいくことがあります。

プロキシーサーバー：

インターネット接続にプロキシーサーバーを経由している場合、『アイスウィンド・デイル』が他のマルチプレイヤーに接続できないことがあります。このような場合、Winsock 2のサポートを無効にしてみる（かわりにWinsock 1.Xを使う）とできることがあります。

●ロード中に最小化する

ゲーム作成中あるいはエリアのロード中にAlt-Tabで『アイスウィンド・デイル』を最小化するとアプリケーションが反応しなくなったり、強制終了してしまうことがありますので、なるべく最小化は行わないでください。

●キャラクターが表示されない

マルチプレイヤーゲームで、ホスト側が複数のキャラクターを管理している場合、エリア移動時にAlt-Tabで最小化されると、ホストがゲームを再開するまでホスト以外のキャラクターは表示されません。ホストのマシンがアクティブでない場合、キャラクターのデータがゲームに参加している他のマシンに送られないためで、これは故障ではありません

●3Dアクセラレーションモードについて

本ソフトは、3Dアクセラレーションモードを公式にはサポートしておりません。詳細はゲーム内の「Read Me」をご覧ください。

●キーボードの配置が一部おかしい

本ソフトは英語圏からの移植のため、英字入力時のキーアサインは101語キーボード用になっています。日本用キーボードの英字の刻印とはキーアサインが一部異なりますのでご注意ください。

★セガPCディスクは修理できません。何か支障がございましたら、セガPC ユーザーサポートセンターまでお問い合わせください。

この商品に関するお問い合わせ先

セガPC ユーザーサポートセンター

受付時間 10：00〜19：00 年中無休（弊社指定日を除く）

ナビダイヤル 0570-000-354

※0570より省略せずにおかけください。 ※通話料金がかかります。

※携帯電話およびPHSではナビダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

●セガPC ユーザーサポートセンターではテクニカルサポートのみ行います。ゲームの攻略法に関するご質問にはお答えできませんので、あらかじめご了承ください。

●セガPCに関するお問い合わせは、上記以外の番号ではお受けできません。

株式会社セガ 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12